PC–AMIGA–C64–SEGA–NINTENDO–SONY–3DO

576,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 7-8. szám, 1996. július-augusztus, összevont szám



3 POSZTERÜNKÖN A KOMPUTERGRAFIKA LEGJAVA!

LONGBOW
PINOCCHIO
CYBERIA 2
NORMALITY
RETURN FIRE
GENDER WARS

TESTKÖZELBEN AZ ULTRA 64

Testet öltött az epedve várt gépcsoda!

VÉRT VAGY ÉLETET!

TOMBOLA HORROR: SPACE HULK, RESIDENT EVIL, QUAKE.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JÚLIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

MD KÍNÁLAT:
MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad . . .19999.-

SNES KÍNÁLAT:
SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:
GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék . .HÍVJ !

GAME BOY KÍNÁLAT:
GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül . .11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:
MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad . .10999.-

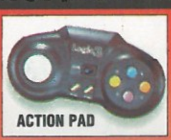
SEGA SATURN KÍNÁLAT:
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az áraikról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
GAME BOY tölthető elem 1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0 . . . . . . 9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK. . . . 7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
MS JOY - CONTROL PAD. 1999.-
NES ACTION REPLAY. 5999.-
PSX ARCADE STICK. 9999.-
PSX CONTROL PAD -
PSX CONTROL PAD - P100. . . . . . . 5999.-
PSX CONTROL PAD -
STATION MASTER. 5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel. . . . 1999.-
PSX KORMÁNY - WHEEL 19999.-
PSX memória kártya 6999.-
PSX összekötő kábel. 3999.-
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD 5999.-







SATURN CONTROL PAD -
HYPER PAD. 5999.-
SATURN JOY ECLIPSE STICK 9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER 9999.-
SATURN JOY HOSSZABÍTÓ kábel 1999.-
SATURN NTSC adapter. 7999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER. . 9999.-
SEGA Master System -
Game Gear KONVERTER 3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS
TRI BAL ADAPTER 3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0. . . . . . 9999.-
SNES CONTROL PAD 3499.-
SNES JOY - ACTION PAD 2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD 2999.-
SNES SCART KÁBEL 1999.-
SUPER GAME BOY 9999.-







SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
AMIGA MOUSE 3999.-
CD32 JOYPAD 3999.-
COMMODORE
FOOT PEDAL (pedál) 2999.-
COMMODORE JOY -
ACTION CONTROL Pad 2999.-
COMMODORE JOY -
Competition PRO 5000 . . . . .2999.-
COMMODORE JOY -
CRUISER TURBO 2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-
DISK BOX - 30 db CD lemeznek . .2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO 3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD . 2999.-
PC JOY - EDGE II 2999.-
PC JOY - FX 2000 . . . . .2999.-









PC JOY - HAWK+ 2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD . 3999.-
PC JOY - POWER PAD 3999.-
PC JOY - SPRINT PAD 4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
F-16 FLCS 29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
FORMULA T2 . . . . .34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
XL ACTION 7999-
PC JOY - TORNADO 3999.-
PC THRUSTMASTER
ACM GAME CARD 6999.-







STREET FIGHTER II™

K U L C S T A R T Ó K

Korlátozott számban még kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze

199 Ft-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)		EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC GAMES	1599.-	EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC FORMAT	1599.-	GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)		TOTAL (NINTENDO)	999.-
EDGE	999.-	TOTAL PLAYSTATION (PSX)	HÍVJ!
KONZOL:		SEGA SATURN	
3DO MAGAZINE (3DO) + CD	1599.-	OFFICIAL (SATURN) + CD	1999.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrégiségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/7-8-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
dja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 7-8. SZ

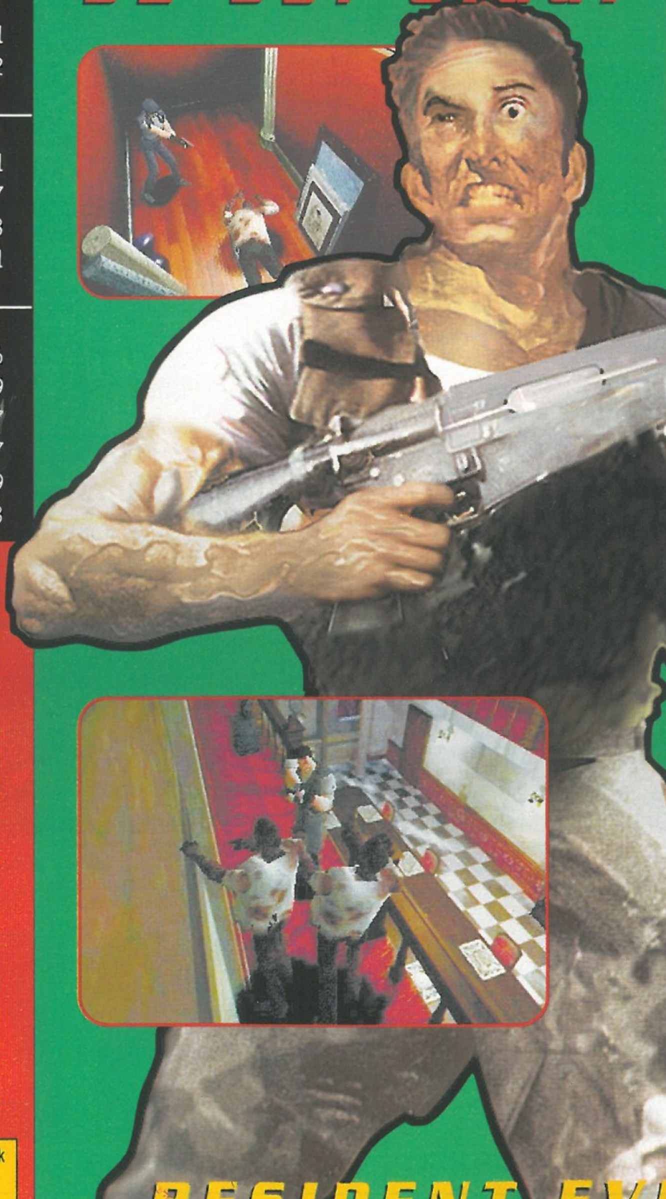


SPACE HULK

A 3D-s akciójátékok legújabb generációjának magvait hordozza magában a játék. A belőle áradó életszerűség és borzalom minden vetélytársat lepipál.

52-53. oldal







ULTRA 64

Megérkezett szerkesztőségünkbe a japán csoda. Most, hogy már testközelből is megismertük, kissé kritikusabbak vagyunk vele szemben.

60-61. oldal

RESIDENT EVIL

A Virgin új akciójátékában az extrém horror veszi át a hatalmat: egy kommandós alakulat rövid határidővel zombiirtást vállal.

63. oldal

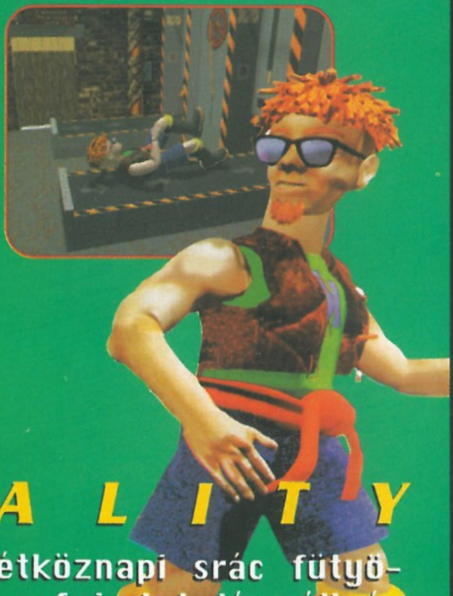
P I N O C C H I O

A Disney név már nemcsak a rajzfilmek szerelmeseinek cseng ismerősen. Főleg most, hogy újabb hősüket ültették át a filmvászonról SNES-re.

8. oldal







N O R M A L I T Y

Mi történik, ha egy hétköznapi srác fütyörészik az utcán? Minden a feje tetejére áll, és gőzerővel beindul a teljesen normális őrület.

18-21. oldal

AKTUÁLIS

Újra itt a nyár, kint a napsugár - ahogy azt a Hungária, a nyolcvanas évek leghíresebb szocreál rock and roll bandája nyomtatta. S ha itt a nyár, akkor itt a pihi ideje is, nomeg az otthon ülőknek vagy a Balaton mellett strandolóknak a szokásos kánikulai összevont számunk. Ha átfutjátok a tartalomjegyzéket, észrevehetitek, hogy jónéhány nagy durranás jött ki az utóbbi időben, hogy aztán az abszolút pangás vegye át a stafétabotot játékfronton legalább egy-másfél hónapig. Ilyenkor minden cég szabadságolja programozóit, hogy azok ne csak az Internet meteorológia szolgálatától és játékintrókból ismerjék a napfényt, hanem egy kicsit saját bőrükön tapasztalják a rákkeltő hatását. Szóval nagy durranásokról volt szó... Hát igen, futótűzként terjed a Quake shareware változata, megjelent a Gender Wars, ami a gyakorlott Syndicate nyúzók szívét is megdobogtatja, kijött a piacra a Space Hulk '96-os változata, aminek alcíme leginkább Vérlovagok a Vérfürdőben lehetne. Aztán van szerencsénk idehaza - ismételten - elsőként bemutatni a Nintendo híres-hírhedt Ultra 64-ét, amiről végre lerántjuk a leplet, s megmutatjuk, mire is képes ez az erőmű. Posztereinkre az idei év eddigi legszebb komputer-generálta képeit nyomtattuk - egyszerre hármat is. Reméljük sokan választják szobájuk falának díszítőjeként ezen műveket.

És még mielőtt továbblapoznátok: hadd kívánjak a szerkesztőség valamennyi tagja nevében mindegyikőtöknek nagyon kellemes nyarat, szórakozással eltöltött szünidőt, lazítást, hogy aztán ismét újult erővel vágjatok neki az újabb számunknak, amely előre láthatólag szeptember közepén kerül a standokra. Szegasztok!

Zolee

SALES CURVE

A cég erre az évre tervezi ébredését a hosszú ideig tartó Csipkerózsika-álmából. Ezen ocsudás első mintapéldája a közelmúltban megjelent Gender Wars volt. Ez az egy szuperprodukció azonban kevés lenne manapság az üdvösséghez, ezért még három dobogós helyezésre esélyes játékot is tartogatnak tarsolyukban. Az első jelöltjük a **CARMAGEDDON** névre keresztelt autós akciójáték, amelyben a legfőbb szabály az, hogy nincsenek szabályok. A menetekben kivégzett autók után a végső elszámolás során tetemes prémiumot kapunk, ezért érdemes lesz őket a



falnak passzíroznunk, vagy fegyvereink egyikével ripityára törnünk. Nemcsak lőfegyverek állnak majd rendelkezésünkre, hiszen akad a választható verdák között olyan is, amelyik a felnijén pengeéles szuronyt hordoz, bár továbbra is hatékonyabbnak tűnik az a csodagép, amelyik tüzérségi toronnyal van felszerelve. Az ellenfelek intelligenciája nemcsak a védekező és támadó manőverekre van kiélezve, hanem megjegyzik azt is, hogy az előző körben ki vágta őket taccsra: ezután minden erejükkel azon lesznek, hogy azt a tagot kinyiffantsák. A fejlesztők a rombolás és az életveszélyes manőverek



életszerűségére fordították a legnagyobb gondot: nincs két egyforma borulás, bukfencezés, farolás, csendőrkanyar, satöbbi. Az 5, egymástól homlokegyenest különböző stílusú versenypályán egyszerre 25 típusú autó verseng az előbbrejutásért. A legelső körben a 99.-ik helyezést birtokoljuk, majd fokozatosan nyerve a versenyeket egyre előbbre juthatunk a ranglétrán, s ezzel párhuzamosan jobbnál jobb extrákat vehetünk megnyert pénzünkért a menetek közötti depóban, de persze ellenfeleink is egyre szemetebbek lesznek. Legnagyobb ötlet a játékban az autólopás lesz, ami abból áll, hogy jól meggyapálva valamely ellenfelünket az elszáll a palánkon túlra; mire mi átszállhatunk annak kissé megviselt, ám gyakorta sokkal jobban felszerelt és ezerszer többet érő verdájába. Érdemes lesz tehát kivárni az októbert (PC CD-ROM).
Második reménységük az **XS**, melynek inkább alapötlete igazán figyelemre méltó, valójában azonban csak egy sima Doom klónról van szó. XXI. századi gladiátort alakítunk benne, akinek célja, hogy megszerezze a legtöbb ölésért (köhh!) kijáró Shield Fighter Lord címet. 20 különböző arénában, melyek mindegyike jellegzetes csapdarendszerrel rendelkezik, több, mint



60 féle intelligens ellenfél gyűrűjében kell hadakoznunk a túlélésért, persze nem puszta kézzel, hanem jelentős fegyverarzánál igénybevételével. A szintek akkor vannak teljesítve, ha minden ellenfelünket leterítettük - nem menekülhet senki élve



a küzdőtérről. Nagy vonalakban ennyi a lényeg, nomeg még a megjelenés dátuma: '96 október/november (PC CD-ROM).
Ezévi terveik utolsó gyümölcse a legendás 1991-es Spectrum játék, a **SWIV** felturbózott változata lesz, amely neve mögé a **3D** kiegészítést kapta. Az anno kirobbanó sikerű játék új változata is sokat sejtet: 30-nál is több, light-sourced és texture-mapped technikával generált pályán, melyek mindegyike minimum 600 négyzetkilóméteres terepet foglal magába, mindenféle ellenféllel összekerülünk majd, akiket az eredeti változatból már megismerhettünk. Választhatunk, hogy egy tőgyig felszerelt helikopter kabinjába, vagy egy négykerék meghajtású buggy-ba vetjük magunkat és onnan irtjuk az ellent. 4 tereptípus váltakozik majd a játékban (jégmező, őserdő, hegyvidék, holdbéli táj), s gyakorta előfordulhatnak olyan szipórkázó jelenetek, amikor egyszerre 100 repülő/mozgó objektum is a képernyőn található. A fejlesztők a járművek mozgatá-



sára komoly hangsúlyt fektettek, például a zökkenők, ugratók, találatok, aknára futások majd a jármű ezekre való reagálása a realitás határát súrolják. Ha hihetünk az újságírók részére kiadott sajtóanyagnak, akkor hanghatások tekintetében is a Legenda nyomdokain halad a játék. Minderre tél folyamán derül fény (PC CD-ROM).



PSYGNOSIS

Az egy évben egy kiadó által kiadott játékok rekordját kívánja megdönteni a Psygnosis. Egyszerre vagy húsz fejlesztést szponzorál, melyek közül az alábbi 6 a legtutibb. Az első érdekesség a **ZOMBIEVILLE**, amely egy point and click technikájú akció/kalandjáték lesz. A Washington Daily Newsnál menő újságíróként robotolva fülest kapunk, hogy egy amerikai katonai bázis közelében lévő



falucskában rejtélyes halálesetek történnek. Mivel a terület atomkísérletek helyszíne volt, ezért valami skandalumot sejtünk a dolgok mögött és azonnal ráharapunk a témára. Ezután kezdődik meg a rémálmainkkal felérő kalandsorozat, hiszen arrafelé az élőnek látszó is a vele-



jéig rothadt. Rejtélyek felderítése, puzzle-elemek összeillesztése, ok-okozati összefüggések felgöngyölítése lesz a feladatunk a több száz renderelt háttér előtt, a megszámlálhatatlanul sok élő halott között bolyongva. Első ránézésre bíztatónak néz ki. Megjelenése őszre várható (PC CD-ROM).
A cég egyik legtehetségesebb fejlesztőgárdája lendült ismét mozgásba, ugyanis rohamléptekkel készül minden idők egyik legeredetibb játékának második része, az **ECSTATICA 2**. Az elhíresült ellipszoid technikát használva új stílus született, amihez a több ezer kameállásból felvett helyszínek és karakterek csak a hab voltak a tortán. Az új rész tartalma még igencsak képlékeny állapotban van, de az már biztos, hogy a goblinok, vámpírok és szellemek birodalmában, egy megátkozott kastélyban, egy kihalt város-



ban és annak tőszomszédságában elterülő temetőben folyik majd a cselekmény. Egy mindenre elszánt varázsló a lelkünkre éhes, s ennek megszerzéséért minden földi szolgálóját beveti. A helyszínek változatosak (kastély, katakomba, falu, erdő, kert, temető), az ellenfelek és saját karakterünk mozgásnak animációja elsőran-

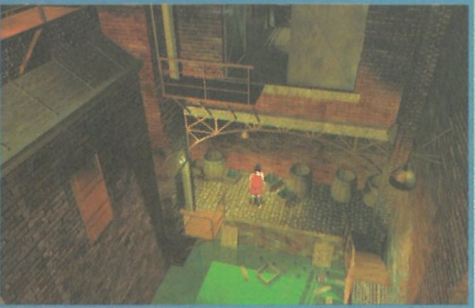


gú, a zene szőrborzolóan feszült, a grafika meg SVGA. A várható megjelenés 1997 eleje (PC CD-ROM).

A kortárs filmművészet komolyabb rajongói mindent elkövettek azért, hogy megnézhessék Marc Caro **THE CITY OF LOST CHILDREN**, azaz az Elveszett gyerekek városa című francia ős-cyberpunk alkotását. A legeredetibb modern Twist Oliver adaptációnak kikiáltott film számítógép-animációs betétei komoly szakmai díjakat nyertek, és maga a sztori is óriási sikert kasszírozott. Nem csoda, hogy a Psygnosis



ráharapott a témára és francia fejlesztőkkel karöltve hamarosan kiadja a számítógépes változatot. A játékban, csakúgy, mint a filmben egy 10 éves forma kislányé, Miette-é a főszerep, aki az irodalomtörténet egyik legmocskosabb, legbűzösebb és emberi gyarlósággal legmegfertőzöttebb városban örökre eltűnő utcagyerekek után kezd kutatni. A játék leginkább az Alone in the Dark sorozatra



emlékeztet a meghökkentő és folyamatosan változó kameraállásaival, a karakterek jellegével, de kiegészül az utóbbi idők legnagyszerűbb találmányával, a motion capture, azaz emberi mozgást valósághűen szimuláló technikával. Több, mint 20 szereplő, 100-nál is több renderelt helyszín, nagyfelbontású grafika, a filmmel közel azonos sztori és helyszínek, meghökkentő hangeffektek, digitalizált beszéd - mindez idén ősszel várható (PC CD-ROM).

Mi történik, ha a Halál kiveszi a szabadságát? Sokminden. Túl sokminden. Ez az alapprobléma szövi át a Terry Pratchett

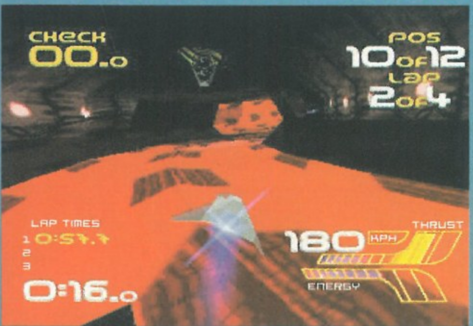


novelláira alapuló **DISCWORLD 2**-t, amely többnek ígérkezik, mint az első rész átgyúrása; egy egészen új mondakör van kialakulóban. Az őrült nem kifejezés a játék jellemzésére: agyament, bizarr, lökött. Képzeljük el a Halált, mint befutott rocksztárt, vagy Rincewindet, a kétbalkezes varázslót, mint ítélkező Kaszást. Az első részhez képest még egy kicsit több



animáció (20.000 szabadkézi rajz felhasználásával), még több szereplő (több mint 50 rajzmester segítségével megalkotva), még idétlenebb hangok (persze a jól ismert Eric "Monty Python" Idle hangjával kiegészülve) jellemzik az újabb epizódot. Ezt a produkciót is őszre ígérik (PC CD-ROM).

Egy évvel az első rész megjelenése után, idén karácsonyra datálják a **WIPEOUT 2097** (illetve az USA-ban **WIPEOUT XL**)



piacra dobását, amelytől ugyanazt várják, mint az elődjétől: legalább negyedmillió darabos forgalmat. Ezt arra alapozzák, hogy még inkább felturbózták a már eddig is ámulatba ejtő sebességet, bepasszíroznak majd a játékba néhány extra fegyvert (amiknek egyelőre csak becenevük ismert: Plasma Bolt, E-Pak, Thunder Bomb), a pályákat az utolsó csavarig át-



tervezik és olyan vizuális speckókkal látják el, mint tök sötét alagutak, felettünk elhúzó kültéri metrószerelvények, meg ilyenek, új versenyosztályokat alakítanak ki, fokozzák az árkád-érzést az új típusú pit-stopokkal és check-pointokkal, illetve annyira felpörgetik a grafikáért felelős rutinokat, hogy az észvesztő száguldás közben egyszerre akár 15 hajó mozgását is szimulálni tudja majd egy képernyőn a játék (PC CD-ROM).

A cég bemutatójának legvégére hagytam egy olyan játékot, amelyről még ők is beismerik, hogy nem lesz mérföldkő a maga nemében, de baromi élvezetes szórakozást kínál majd. A **TENKA** névre keresztelt játék valójában egy saját perspektívából zajló 3D-s shoot 'em up, és nem is lenne benne semmi említésre méltó, hiszen láttunk már ilyet tonnaszám, ha csak



az nem, hogy 5-féle óriási kiterjedésű területen játszódik, szinte minden ellenfelünk más és más (robotok, mutánsok és emberek százai), szakít a bitmapes grafikával, a szereplők polygonos megoldással készültek, kivehető minden arcvonásuk, az erre a stílusra oly jellemző pixel-hegyek elmaradnak. Új harci elemek jelennek meg az elődökhöz képest (félrehajlás, guggolás, lesés, bukfenc), amire szükség is lesz a változatos ellenfelek és terepek miatt. Dióhéjban a sztori: genetikai kísérletek felkutatására kapunk megbízást, amelyeket minden bizonnyal New York egyik legnagyobb és legszigorúbban őrzött toronyházában végeznek. Tapasztalt zsoldosként ez nem lehet akadály - gondoljuk -, de már az első biztonsági őr látványától földbe gyökerezik a lábunk... Pedig a laboratóriumtól és a "késztermékek" raktáraitól még fényévekre vagyunk. Piacra dobását jövő év elejére tervezik (PC CD-ROM).



GAMETEK

A csavaros agyúaknak és az okkult tudományokban járatos játékosoknak szánja a cég **SOUL HUNT** című misztérium/akciójátékát. A történet szerint egy évszázadok óta porosodó, a túlvi-



lággal közvetlen kapcsolatban álló szerzetes által írt ima-, és varázskönyv kerül elő egy antikvárium pókhálós polcáról, amelyre egy antropológus csap le, hogy tudományos munkásságát ezzel a művel is gyarapítsa. Amint azonban kísérletezni kezd a könyv instrukciói alapján, segédjével együtt megbabonázza őket a túlvilág szelleme és rituális tevékenységükhöz alanyokat kezdenek keresni. Egy utcai zsibvásáron találkozik a segéd velünk és barátunkkal, s érdekfeszítő elbeszélésével tőrbe csal mindkettőnket. Egy antik kastélyban térünk magunkhoz, barátunknak hűlt helye, magunkra maradtunk... Innen indul a sztori, amely több szálon fut, állandóan áthatja a horror és misztikum, a rejtélyek és feladványok sora vár megoldásra. A különböző helyszínek között közlekedve is erőpróbákat kell kiállnunk, köztük túlvilági kreatúrákkal elleni autós üldözést. A helyszínekre érkezve teljes látó-, és közlekedési szabadságot kapunk, 360 fokban vizsgálódhatunk, közelíthetünk a fotórealisztikus környezetben. A zenei aláfestés a hely szellemének megfelelően változik, de leginkább hátborzongató dallamokra számítsunk. Az egyedi megvalósítású misztériumjáték ősszel kerül a boltokba (PC CD-ROM).

Helyszűke miatt még néhány hírmorzsát + piktúrát elhintek a Gametek házatájáról: készül a Baldies mintájára (*hogy az meg hova lett, senki nem tudja*) egy hasonlóan jópofa játék, az **ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS**, amelyben ártatlan pingvinek terelgetése lesz a feladat,



akiket mutáns társaik támadtak meg. Aprólékos grafika, hatalmas poénok, cuki animációk és még eredetibb hangeffektek jellemzik a télre datált játékot (PC CD-ROM).

A kalandjáték megszállottaknak szánják **ALIEN INCIDENT** című korongjukat, amelyben egy kísérletező kedvű tudós rosszul elsült próbálkozása során egy idegen naprendszerből származó űrhajó és lakói a Földre teleportálódnak, akik joggal dühösek a kényszerű kitérő miatt. Ezért elrabolják a tudóst, aminek mi, az öreg prof unokái a szemtanúi vagyunk. Ránk hárul a feladat, hogy helyreállítsuk az idegen lények lelkivilágát és visszanyerjük szórakozott nagyapánk szabadságát. A játék felettébb humoros



hangvételű, egyszerű point and click irányítású, többszáz bejárható helyszínt tartalmaz, számos rejtélyt kell majd felfednünk - egyszóval nem fogunk unatkozni. A megjelenést őszre jelezték (PC CD-ROM).

Végül, de nem utolsó sorban a **SURFACE TENSION** című akciójátékot tudom még ajánlani, amely egy űr-akciójátéknak készül. A fraktálgenerált bolygófelszínek fölött óriási csete-



patékra számíthatunk a világmindenség összes rosszakarójával, akik a legkülönbözőbb fegyverarzenáljukat vetik be páncélozott űrhajónk ellen: űrsiklókat, légvédelmi rakétákat, atomtöltettel felszerelt lövegeket. A villámgyors akciót látványos robbanások, gyors animáció és dörgő hangeffektek kísérik. Egy pergő akciójáték, semmi több. De annak kiváló. A nyár végén várható a megjelenése (PC CD-ROM).

21ST CENTURY ENTERTAINMENT



Erről a névről már több, mint 5 éve kizárólag egy dolog ugrik be az embernek: flipper. Volt/van ugyan néhány fejlesztésük, de azok nem tudták átjutni az ismeretlenség homályán. Legfrissebb "kétkarú rablójuk" az **ABSOLUTE PINBALL** névre hallgat. Ismeretlen, de lelkes fejlesztőgárda áll mögötte, akik talán új színt hoznak a stílusba. A négy táblából álló összeállításban megtaláljuk a filmgyártás hollywoodi fellegvárát (The Dream Factory), a baseball szupersztárjait (Balls & Bats), az elsüllyedt antik világokat (Aquatic Adventure) és a Párizs-Dakar Rally helyszíneit (Desert Run). A táblák a jól bevált 2D-s technikával készültek, hanghatásaik és melódiáik közvetlenül a CD-ről pörögnek, s adott persze a többgolyós multiball lehetőség is. Bevallom, már várom a megjelenést, mivel idővel kiéhezik az ember egy kiadós flipperezésre - még akkor is, ha nem Silicon Graphics gépeken készített flancos térbeli táblákon gurulnak a golyók. Megjelenése augusztusra várható (PC CD-ROM).

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT

Most kaptam a hírt, hogy Magyarországon először és kizárólag az 576 Kbyte bolthálózatában lesz kapható a Duke Nukem 3D-hez az USA-ban kiadott 300 (!) új pályát tartalmazó ezüstkorong, a **NUKE IT.**

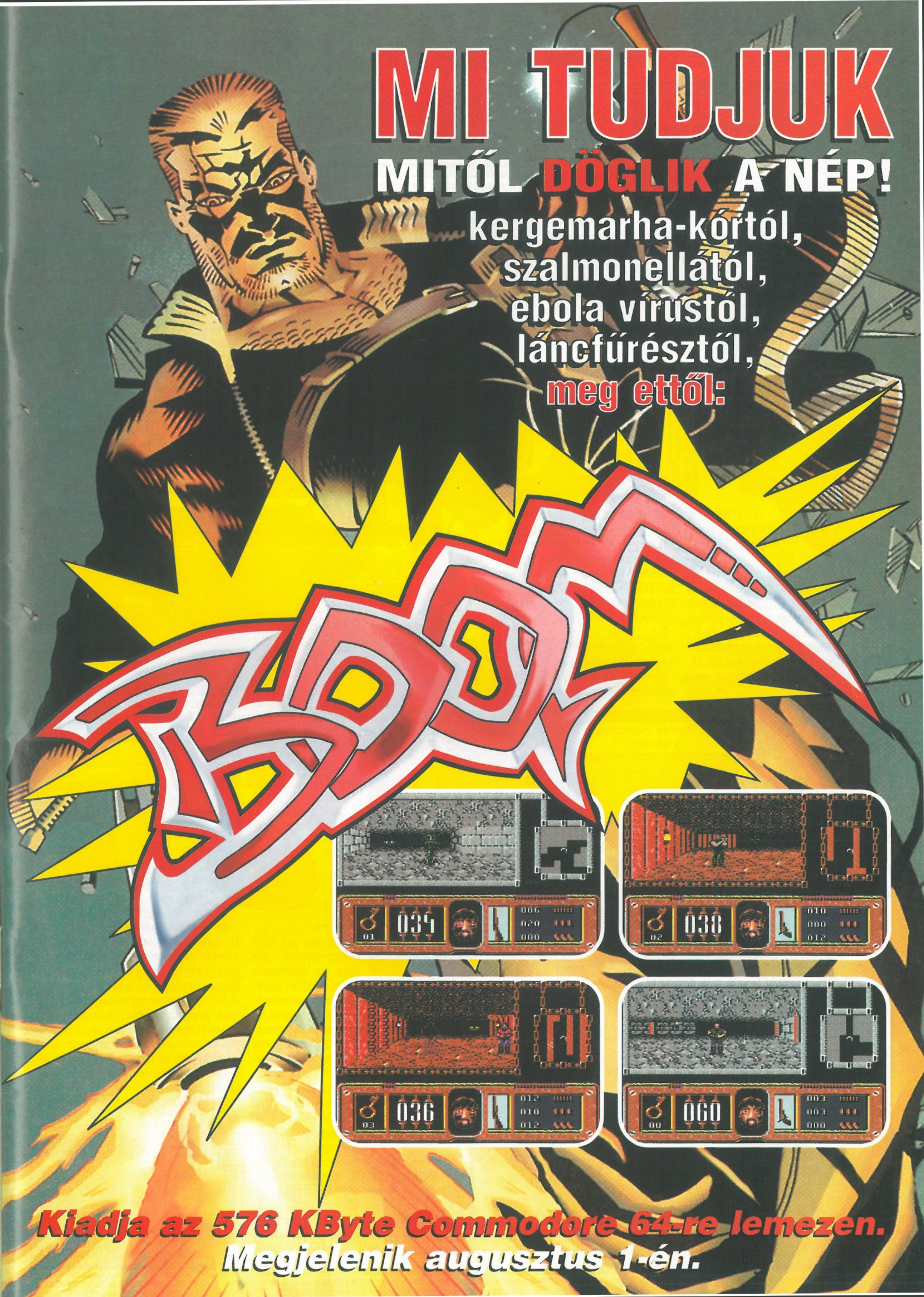


A CD-n a következők találhatók: az eredetinél kétszer-háromszor nagyobb kiterjedésű, több mint 250 szörnnyel dugig tömött pályák, 50 darab kizárólag deathmatch céljára fejlesztett pálya, új hanghatások és számtalan extra szörny. A sikerére jellemző, hogy az USA-ban a csak megjelenés napján 120.000 darabot adtak el belőle. Ezt mindenképpen meg kell szereznetek!

RENDHAGYÓ REJTVÉNY

Szokatlan helyen jelentkezünk rejtvényünkkel, aminek a belső oldalakon való túlzsúfoltság megelőzése a célja. Na, de először a múlt havi rejtvény megfejtése: akármilyen meglepő, de az Urban Strike volt egyedül az a játék, amit EREDETILEG nem a Gremlin adott ki. Ugyan a Desert Strike is esélyes volt, hiszen a konzol változatot az EOA forgalmazta, de az már csak másolat volt, az eredeti változat a Gremlin gondozásában látott napvilágot. Nyertesünk: **Pálinkás Márta, budapesti olvasónk.**

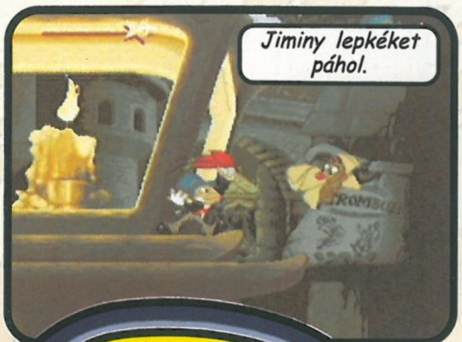
És hogy tényleg rendhagyó legyen a rejtvényünk, ezért nem mindennapi feladványt eszeltünk ki. Itt a nyár, mindenkinek annyi ideje van, mint a tenger, úgyhogy bogarásszatok egy kicsit. A feladat: **ki tud több olyan nyomtatásban vagy fotón megjelent összefüggő számsort kivágni és beküldeni, amelyben az "576" szerepel.** Ez lehet egy év-, ház-, irányító-, telefon-, vagy rendszám, bármi, az egyedüli kikötés, hogy az 576 Kbyte magazin-ból nem ollózhattok. Hirdetési újságokból, történelemkönyvekből, telefonkönyvből, egyszóval bárhonnan kivághatjátok az 576 számsort, sőt saját készítésű fényképeket is elfogadunk (esetleg valakinek pont 576-ra végződik a rendszáma, vagy ilyesmi). A díj sem utolsó: 3 darab videokazettát sorsolunk ki, amelyen a Szív TV-ben folyó 576 műsor első 6 adása szerepel! Elő az ollót!


MI TUDJUK
MITŐL DÖGLIK A NÉP!
kergemarha-kórtól,
szalmonellától,
ebola vírustól,
láncfűrésztől,
meg ettől:
BOOM...
Kiadja az 576 KByte Commodore 64-re lemezen.
Megjelenik augusztus 1-én.

Pinocchio

A Disney Interactive jóvoltából mára már teljesen megszokhattuk, hogy a Disney hősök immár nem csak a mozikban vagy a TV műsorokban kelnek életre, hanem csúcs minőségű videójátékokban is. Mickey Egér, Aladdin, Simba, és Woody után ezúttal Pinocchio irányítását vehetjük át, már ha rendelkezünk egy Super Nintendoval.

A játék - talán már feleslegesen is mondanom - egy platformjáték, mely a Disney rajzfilm eseményeit követi nagyvonalakban. **Feltűnik tehát az összes főszereplő,** Gepetto mester, a Tündér és Giminy, nomeg persze a történet sötét figurái is: Stromboli, a bábszínházas, vagy az óriás cet, ami elnyeli Gepetto mestert. Az irányítás még a legkisebbeknek sem okoz gondot: csupán ugrálni, rúgni és védekezni tudunk.


Jiminy lepkéket pácol.

INTERAKTÍV RAJZFILM

A játék összesen 9 pályából áll, mindegyik a rajzfilm egy-egy részletét eleveníti fel. A pályák előtt mindig egy képeskönyvben olvashatjuk röviden az előzményeket, mint például hogy a történet kezdetekor hogyan kelti életre a tündér Gepetto mester fabábuját: **Pinocchio csak úgy válhat igazi emberré, ha bebizonyítja becsületességét, bátorságát és önzetlenségét.** A játékban tehát ezeknek a szimbólumait kell összeszednünk. Ezek közül a legelső kitétel a legegyszerűbb, Pinocchiónak mindössze szót kell fogadnia Gepettónak, és el kell fáradnia az iskolába. Az első szint csupán ennyi, itt még alig vannak ellenfelek is, legfeljebb a bóklászó libák csipkedhetnek meg minket egy kicsit. Közlekedési eszközöknek a kutak karjait, a cégéreket, és a táblákat használhatjuk. Ám mint az jól ismert, hősünk rossz társaságba keveredik, s így jut el a bábszínházba. Ez lesz a harmadik szint, előtte azonban egy rövid pálya erejéig átvehetjük Jiminy irányítását is, akivel ki kell irtanunk egy lámpás körül a repkedő lepkéket. A bábszínházban egy más típusú pálya következik: utánoznunk kell a többi bábot. Ez mondjuk nem lesz nehéz, hiszen mindössze öt mozdulatot fognak kombinálni. Ezek után egy kis vursli következik, a platformjátékokban immár szokásos hullámvasútas megoldással. A feladat nagyon hasonló a Donkey Kongban látottakhoz: lehajolni a keresztgerendáknál, a szakadékoknál átugrálni a másik kocsikba, valamint a csengőkkel átállítani a váltókat. Ezek után jön még egy barlangos pálya néhány jópofa szellemmel megtűzdelve, majd következnek a tenger alatti részek.

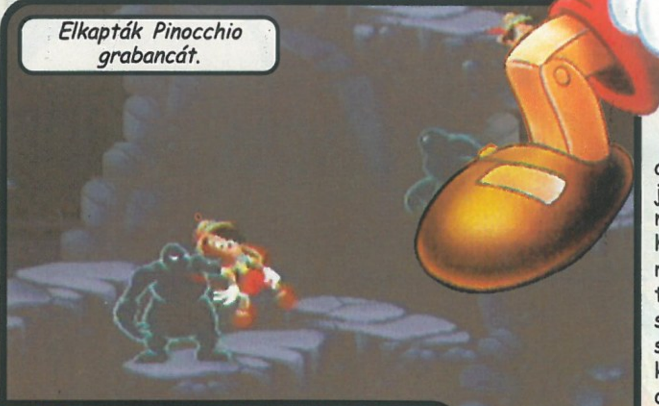

Lehet, hogy Gepettoék olimpiai csúcsot javítanak?

A hetedik pálya tipikus példája a Disney kifogyhatatlan ötleteinek: az óriás cet elől menekülő halak között, a megriadt halakba kapaszkodva kell minél tovább kitartanunk, és távolmaradnunk a cet szájától. Végül azonban mégis bekerülünk a hal gyomrába, ahol először is némi bélgázt kell termelnünk, azaz tüzet kell okoznunk a lámpás széttörésével, majd eljutni Gepettóhoz, a tutajhoz. A Cet végül kiböffenti hőseinket, s innen már csak a menekülés, azaz az evezés, és a sziklák kerülgetése a dolgunk. A történet végén ne felejtsük el Gepettót kisegíteni a tengerből, ugyanis ezzel teljesítjük majd a tündér utolsó követelményét.

GARANTÁLT DISNEY MINŐSÉG!

A Pinocchio hozza az Aladdinnal megkezdett igen magas színvonalat: a háttérgrafika csodálatos, a parallax scrollal együtt nyugodtan mondhatjuk, bármelyik rajzfilmben is megállná a helyét. Az animációk szintén rajzfilm minőségűek: roppant kifejezőek, meglátszik, hogy a Disney profi gárdája készítette őket. A látvány tehát maximális, ám a remek grafika mellett a zenék és a hangeffektek is pompásak. A játéknak csupán egyetlen hibája van: mint az már pályák ismertetéséből is kitűnhetett, elég rövid és könnyen teljesíthető.


Már egy platformjátékból sem hiányozhat a hullámvasútozás.


Elkapták Pinocchio grabancát.


Pinocchio teljesítette az első feladatát.

pinocchio
Kiadja: Disney Interactive
SUPER NINTENDO
94%





Immár öt éve hogy a legendás verekedős játék, a **Street Fighter 2** 1991-ben megjelent, s mindeddig úgy tűnt, hogy a **Capcom** sosem akarja abbahagyni a különböző továbbfejlesztett verziók gyártását. Volt már SF2: Champion Edition, aztán SF2 Turbo: Hyper Fighting, Super SF2, s végül Super SF2 Turbo. Az átlagember számára fel-


Sagat megízleli Sodom villáit.

foghatatlan, hogy adhat ki pénzt valaki ugyanazért a játékért öt alkalommal, ám a játék rajongóinak a legkisebb változtatás is megért minden pénzt. Jöhetnek-mehetnek a legújabb generációs 3D-s csodák, a hagyományos 2D-s Street Fighternek, még mindig megvan a népes rajongótábora.

VISSZA A MÚLTBA

A Capcom végre úgy döntött, hogy továbblép a kettes részen, pontosabban nem is ez a helyes kifejezés, ugyanis inkább visszamentek az időben, a legelső Street Fighter és a második rész közti időbe, egy másik küzdelemhez: a **Street Fighter Alphahoz**.

Mielőtt még rátérnénk a játékra, egy dolgot szeretnénk tisztázni, mivel lehet, hogy már néhányszor hallottatok, vagy olvastatok egy bizonyos SF Zeroról. Nos, ugyanarról a játékról van szó, ugyanis míg Japánban Zero, addig Európában Alpha címmel jelent meg a játék.

A SF Alphában **a Capcom a legnépszerűbb hőseit vonultatta fel,** a megszokott szereplők közül csak Chun Li, Ken, és Ryu választható ebben a részben. Mellettük feltűnik még Adon és Birdie az első részből, ketten, Guy és Sodom pedig a Final Fightból kerültek ide. Fura módon lehetünk Charlie-val is, aki ugyebár Guile harcostársa volt, s akinek elméletileg itt most meg kéne halnia, hiszen Guile miatta lép a küzdők közé a SF2-ben. Van még egy vadonat új szereplő is, Rose, aki hatásos varázslataival meglehetősen erős karakter, s persze itt vannak a főgonoszok is: Sagat, és a nélkülözhetetlen M. Bison.


Birdie megadja a kegyelemdöfést Harlienak.


Rose varázslatai roppant hatásosak.


Chun-Li hazája az egyik leglátványosabb helyszín.

A KONZOL VERZIÓK

A játék **Playstationön és Saturnon is nagyon primőr lett,** grafikailag a konverziók megegyeznek a játéktermi változattal, a szereplők itt is gyönyörűen vannak megrajzolva és animálva, igaz egy kicsit kisebbek lettek. Gyakorlatilag a speckóktól kezdve a kombókig minden megtalálható az otthoni változatokban is: majdnem 100%-os átiratról beszélhetünk. Hogy ez mennyire így van, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy az összes rejtett szereplő itt is előhívható, ugyanúgy mint az arcade gépnél. Lássuk akkor a kódokat:

REJTETT SZEREPLŐK KIVÁLASZTÁSA

Mindegyik kódnál a ?-re, azaz a véletlen karakterválasztásra kell rádllni!

M. Bison:

Saturn: Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, LE, LE, A+B kombinációt.

Playstation: Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, LE, LE, NÉGYZET+HÁROMSZÖG kombinációt.

Akuma:

Saturn: Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, A+B kombinációt.

PlayStation: Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, NÉGYZET + HÁROMSZÖG kombinációt.

Dan:

Saturn: Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be az Y, X, A, B, Y kombinációt.

Playstation: Tartsuk benyomva az L2 + L1 + SELECT-et, majd adjuk be a HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, O, HÁROMSZÖG kombinációt.

Ryu és Ken együtt Bison ellen:

Saturn: Induljunk el arcade módban, majd a karakterválasztásnál szálljon be a másik játékos is. Ezután mindkét irányítón tartsuk benyomva mindkét felső gombot, s nyomjunk kétszer FEL-t, majd eleresztve a felső gombokat ismét két FEL-t, végül az egyes játékos X-et, a kettes játékos pedig Z-t.

Playstation: Ha megnyertük a játékot, csak akkor fog megjelenni a Team Mode.

sf alpha | Kiadja: Capcom
SEGA SATURN / PLAYSTATION
93%

Amiről több hónapja rém-álmodtunk, amire gondolva felállt a libaszőr a hátunkon, amit már olyan epedve vártunk, mint első randinkon a francia nyelvleckét, szóval az id Software szenzációs Doom utódja, a Quake végre-valahára kilépett az árnyékvilágból. Igaz, hogy az Internetről még csak az egy szintet magába foglaló shareware változatot lehet leszívni, de már ebből is beigazolódik a kiadó szerénykedő megállapítása: "többnek szánják, mint a Doom egy felturbózott változatát". Ha valaki játszik egy fertályórát vele, arra sem fog elmékezni, hogy fiú-e vagy lány, nemhogy a Doom szó ezután valaha eszébe jutna. Új etalon született.



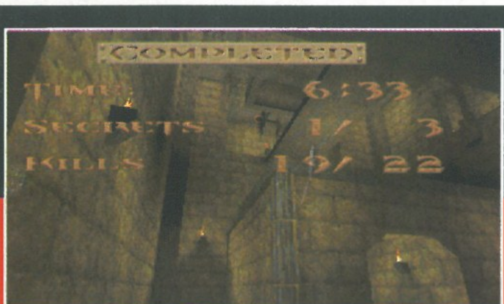
Ez a csillagszórás azt jelzi, hogy jól céloztunk: pont a szeme közé trafáltunk.

PALOTAFORRADALOM

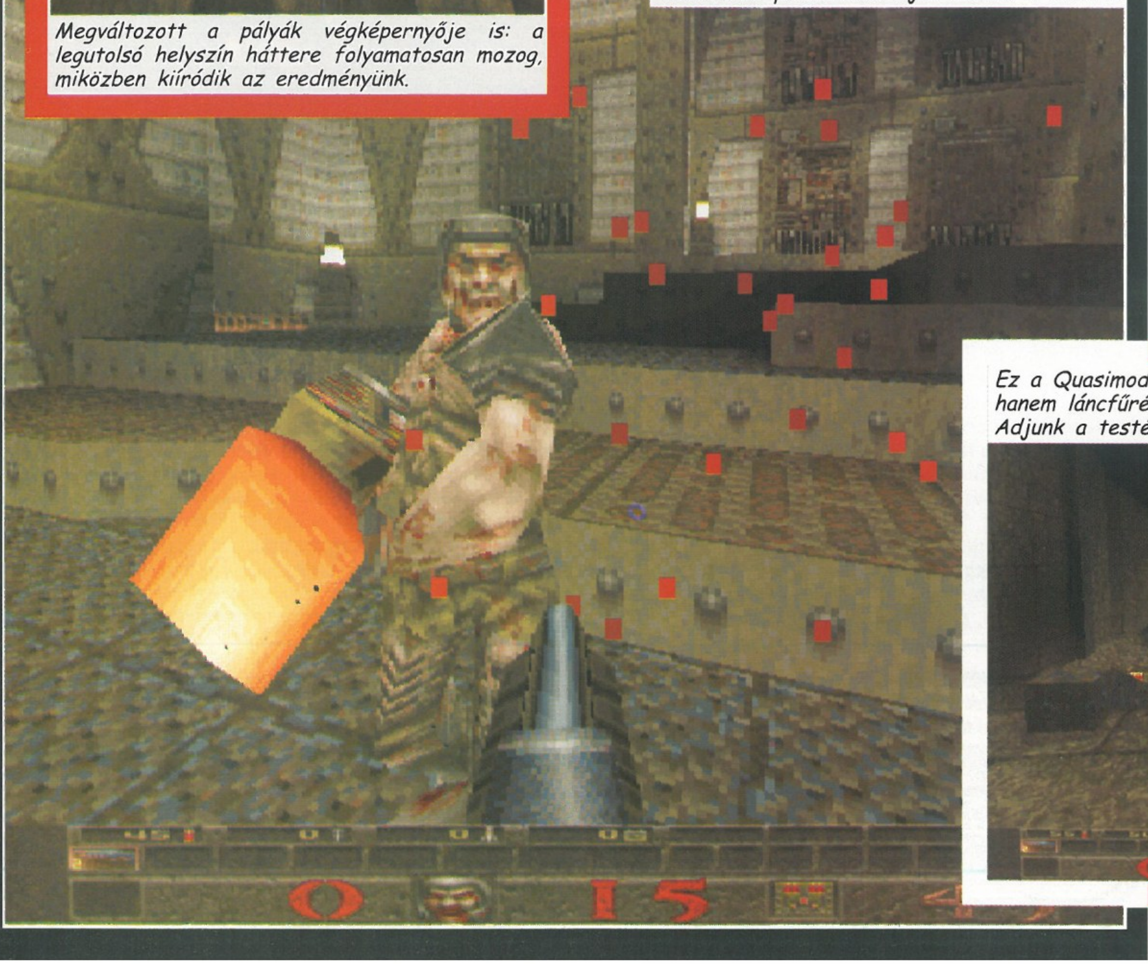
A régen jól bevált bitmapos megjelenítés az utolsókat rúgja. Jól tudták ezt az id programozói is, amikor hozzáláttak a játék fejlesztéséhez. A legutolsó bitig mindent átprogramoztak, újragondolták a mozgatási-, grafikai-, intelligencia- és hálózatot kezelő rutinokat és csak az alapötletet hagyták változatlanul: kill'em all! **A bitmapeket textúrák és polygonok váltották fel,** a 3D-s megjelenítésért felelős kódot teljesen átgyúrták, helyet kapott a játékban a **fel/lenézés, az ugrás, és a tárgyak megjelenítése is új színezetet kapott.** Ha körbejárunk egy szétlőtt testet, egy lőszeresládát, vagy felülről kilessük egy leendő áldozatunk mozgását, akkor szembeötlő a változás: nem mindig ugyanazt a felét fordítja felénk, mint az elődökben, hanem frankón körbevizslathatjuk őket.



A fény/árnyék hatások is lazák: a lövedékek fénynyaláb kíséretében húznak el a falak mellett, a robbanások bevilágítják az egész teret, a sarkokban megbúvó fáklyák fénye imbolyog a falakon. A polygonos technika számlájára írható az a forradalmi fejlődés is, ami a közeli tárgyak, de legfőképp a pofánkba rohanó ellenfelek megjelenítése során tapasztalható. **Eltűntek a pixel-hegyek,** az arcvonások közvetlen közelről is precízek, kifejezőek. Sőt, ha egy ellenséges tag (például hálózaton bekapcsolódott haverunk) fel- vagy lenéz, a figura láthatóan mozgatja a fejét!



Megváltozott a pályák végképernyője is: a legutolsó helyszín háttere folyamatosan mozog, miközben kiíródik az eredményünk.



A torkolattűz közelségéből és a 15 egységnyi energiánkból kitalálható, hogy a következő pillanatban eljön értünk a Kaszás.

MEGFELELŐ ESZKÖZ A MEGFELELŐ FELADATRA

Mindenki kedvenc foglalatosságával, **a mészárlással sincs gond.** Ellenfeleinkből fröccsen a vér, amikor egy komolyabb találat éri őket, meg is rogynak egy pillanatra, sőt arcuk is eltorzul a fájdalomtól. **Fegyverből is jelentős készlet áll rendelkezésünkre, szám szerint 8 féle.** A már közked-



Ez a Quasimodo nemcsak Uzival, hanem láncfűrésszel is hadakozik. Adjunk a testének, amíg nem késő!




Na, ezzel a genyával sem találkoznék szívesen egy sötét kapualjban.


Egyszerűbb, ha innen fentről nyiffantjuk ki ezt a dögöt.


Ezt a screenshotot csak a perspektívák bemutatása céljából készítettem. A baltát is csak a biztonság kedvéért vettem elő.

veltté vált szimpla és duplacsövű shotgunon, rakétavetőn és egy gránátvetőn kívül (melynek töltete földet érve pattog egy kicsit, majd 2-3 másodperc múlva cafatokra szaggat mindenkit) egy brutális szögbelövő gép, illetve annak egy kicsit felturbózott hatású prototípusa, végül az úgynevezett lightning gun illetve a chain lightning gun nevű szuperfegyver is választható. Érzésem szerint több helyen lehet ezekhez muníciót találni, mint az elődökben az megszokott volt, sőt, a lelőtt ellenfelek földre ejtett hátizsákjában is találhatunk utánpótlást.


Szegény vér-lovag, most szó szerint bejött a csőbe. Egy pillanat múlva széttloccsan az agya.


Ne hagyjuk, hogy ez a pokolfajzat felzabáljon bennünket. Dieeee, you bastard!

✪

A megoldandó rejtélyek és az **áthágandó nehézségek** (legalábbis a tesztelt első epizód alapján) **elég könnyűek**, egymásból következnek a megoldáshoz vezető lépések. Néhányszor persze megtréfál bennünket a játék, onnan is kapunk a hátunkba vagy a fejünkre, ahonnan abszolút nem számítanánk. És ezek a meglepetések nem csak szörnyektől származnak, hanem láthatatlan üregekből tüzelő behatolásgátló szerkezetektől, gyorsan és biztosan dolgozó húsdarálóktól, a plafonból észrevehetetlenül kikandikáló pengeéles karóktól, meg ilyesféle inkvizíciós kínzóeszközöktől.

Persze aprítandó szörnyekben sem lesz hiány. A shareware változatban leggyakrabban a Monster Knight fedőnevű középkori páncélos lovag, a Monster Ogre névre keresztelt láncfűrészes kreatúra, egy szívósan ránk akaszkodó repülő lény, egy vértől tocsogó pofájú, háromujjú, villámokat izzadó gennyláda, és a pálya legutolsó szörnye, egy óriási termetű, lávát köpködő, 50 életerő pontot sebző pokolfajzat keseríti majd meg életünket. Jó muri lesz, azt garantálom.


A shareware változat végszörnye ez a lávaagyú, pajortestű, ördögfejű gennyláda. Egy tapasztalt Doom-fanatikusnak nem lehet akadály.

QUAKE CONSOLE - AZ MEG MI A SZÖSZ?

Az egyik legegyedibb újítás a Quake Console nevű, a játék közben is aktivizálható, a játéktérre fentről **legördülő panel, amellyel a legkülönbözőbb utasításokat adhatunk a játék irányítására vonatkozóan.** A villogó kurzor után kell beírni a kívánt utasítást, amelyet kilépés nélkül végrehajt a program. Néhány a leghasznosabbak közül:

VID...DESCRIBEMODES: a gépünk konfigurációján bekapcsolható felbontásmódozatok

VID...MODE X: a fenti listából kiválasztott mód bekapcsolása (ha már ismerjük a felbontáshoz kapcsolódó számot, az első parancsot nem kötelező kiadni, csak a számot beírni.)

STATUS: a játék pillanatnyi állása (megtalált titkos pályák, legyilkolt ellenfelek, eltelt idő, stb)

GOD: Isten-mód bekapcsolása. No comment.

KILL: öngyilkosság, csak végső esetre

GAMMA: világosítás/sötétítés - gyakran elkél egy kis mesterséges megvilágítás

RECORD: demo rögzítése, ami később visszajátszható

SV...MAXVELOCITY: a futás sebességét állíthatjuk itt be

SV...GRAVITY: ha repülni akarunk, itt módosíthatjuk a gravitáció nagyságát.


Ez a szörnyeteg izgalmában villámokat gerjeszt. Ne hagyjuk sokáig izgulni.

DEATHMATCH

A játék egyik legtutibb opciója. **Ezerszer jobb, mint bármelyik eddig megjelent elődjében volt.** Miután beállítottuk a ruhánk színét, illetve megadtuk nevünket, kezdetét veszi az öldöklő hajsza. Ellenfeleink szédítő iramban húznak el az orrunk előtt, minden mozdulatukat (fel/lenézés, fegyvercsere) szemmel tudjuk követni, majd a megfelelő pillanatban átlőhetjük a páncélzatukat. **Sebzéskor fröcsög a vérük, hátrahőkölnek, arcuk eltorzul** és vérben forgó szemekkel keresik a lövedék feladóját. Ekkor még egyet beléjük eresztve láthatjuk, amint felrepülnek a levegőbe, még egy utolsó görcsöset ráng a testük, majd élettelenül lottyennek a földre. Nagyobb hatóerejű lövedékekkel szét is marcangolhatjuk a testüket, gyakori, hogy egy eltorzult fej gurul a lábunk elé. Ennyi marad belőlük. Persze ugyanez igaz ránk is, lehet hogy a következő pillanatban a mi fejünk hull a porba. Yesss, ez jó mulatság, férfi munka lesz. **Hírek szerint a teljes játék a nyár végén már napvilágot lát, de én már akkor is boldog lennék, ha karácsonyra a fa alá tehetném...**

Ezt a csapdát csak úgy lehet észrevenni, ha felnézünk. Ha gyanútlanul továbbmennénk, agyonnyomna ez a fémkúp.



THE NEED for SPEED


A Lamborghinivel könnyedén otthagyhatjuk a többieket.

Minden idők legrealisztikusabb autóversenye, a **Need for Speed** végre bevette a 32-bites gépek utolsó bástyáját is: a Saturnt. A játék a maga idején 3DO-n páratlannak számított, amit nem is lehet csodálni, hiszen két évvel később, még ma is megállja a helyét az azóta a Daytona USA-vel, vagy a Sega Rally-val megerősödött mezőnyben.

Ha esetleg akadna olyan - bár aligha hiszem -, aki még nem hallott volna erről a játékról, annak röviden a lényeg: **8 olyan sportkocsiba ülhetünk be, amilyenekről közönséges halandók csak álmodni mernek, s ezekkel három közúti, és három verseny-pályán állhatunk rajthoz.** Az ellenfelünk lehet az idő, vagy egy illetve több versenytárs. Ezeken kívül indulhatunk még bajnokságon is, ilyenkor az összes pályát teljesítenünk kell, s ha netán az első helyen végzünk, **egy bónuszpálya lesz a jutalmunk.** A játék talán legnagyobb vonzerejét **a közúti pályák jelentik,** azokon ugyanis a head-to-head versenyeknél a civil forgalommal is számolnunk kell, nem szólva a zsarukról, akik kíméletlenül üldözőbe veszik a gyorshajókat. A saturnos verzióban ez utóbbiak különösképpen kullancs módjára tudnak ránk akaszkodni.



A highlights-nál ilyen kameraállásokból nézhetjük vissza az eseményeket.

✪

A játék Saturn-verziója tulajdonképpen teljesen megegyezik a Playstation változattal, ugyanzok az opciók állnak a rendelkezésünkre, tehát megvan **a kétjátékos osztott képernyős üzemmód** is. Grafikailag azonban úgy tűnik sikerült felülmúlni a Playstationt: a táj még szebb, a scenery update pedig szinte tökéletes. A kocsik ugyanolyan pofásak, mint a 3DO változatban, bár sajnos gyakori hibajelenség a poligonok "átvillódzása", azaz például a kanyarodó első kerék "átlukad" a kaszni oldalán.

Élethűség tekintetében a játék szerencsére majdnem azonos a - mindmáig szerintem a legjobb - 3DO változattal: a kocsik tehetetlenségi ereje abszolút jól érezhető, és fantasztikusan jól néz ki, hogy ezúttal az ellenfeleink féklámpái is világítanak. Sajnos azonban az ugratások nagyon el lettek túlozva, néha úgy repkednek a kocsik, mintha szárnyuk lenne, és a borulások sem a legvalósághűbbek, nem is szólva a gyatra füst effektusról.

✪

Összképileg tehát a Need for Speed még mindig 3DO-n az ász, de az ezüstérmet mindenképp a Saturn verzió érdemli meg.

need for speed Kiadja: EOA
SEGA SATURN
94%

THE HORDE



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király, és annak egy ügyefogyott szolgája. Történt egyszer, hogy a királyi lakomán a pulykasült cigányútra ment, s az uralkodót nem más, mint az ügyefogyott szolgája mentette meg egy jólirányzott hátbavágással. A szolga attól a naptól kezdve immár nem volt többé szolga, **a Sir Chauncey megszólítás járt ki neki a király összes alattvalójától.** Igen ám, de a lovagi rang nem csak előnyökkel járt: Chauncey nyomban szerzett magának egy halálos ellenséget, Kronus Maelort, a gonosz kancellárt, akinek a királlyal együtt immár a hűséges szolga is az útjában állt. Mindemellett ráadásul hősünk frissen kapott birtokain rendszeresen **gyilkos hordák garázdálkodtak.**

✪

A PC-sek, és a 3DO tulajdonosok számára már bizonyára ismerős volt ez a történet. Nos, immár a saturnosok is élvezhetik ezt a sztorit, méghozzá nem is akárhogyan, saturnos viszonylatban ritka jó minőségű FMV felvételen pereg le a fentiekben elregélt történet. Miután Chauncey megérkezik a birtokára, már láthatjuk is, mi lesz a dolgunk: **egy izometrikus nézetből játszódó stratégiai-akció játékról van szó.**

A feladatunk, hogy az eleinte meglehetősen szűkre szabott költségvetésünkből **fejlesszük a településeinket,** azaz fákat ültessünk, teheneket vegyünk, kerítéseket emeljünk, illetve a hordák ellen csapdákat állítsunk, vagy ha már futja rá, katonákat béreljünk fel. Minden forduló végén a hordák rendszeresen támadnak: falvainkba kis piros ugrándozó szörnyek törnek be, s mindent ami az útjukba kerül elpusztítanak, minden ehető dolgott felfalnak. Ekkor jövünk mi, azaz az akció-rész: Chauncey-val, pontosabban a kardjával minden szörnyet, ami átjutott a védelmünkön kíméletlenül le kell kaszabolnunk.



Az egyik birtokunkon mikulások gazdálkodnak.

Ha jól végezzük a dolgunkat, a kancellár bármennyi adót is vet ki, a falvaink felvirágoznak, hősünk jutalma pedig újabb birtokok lesznek - s talán mondanom sem kell - újabb fosztogató hordákkal...



Valami itt nincs rendben: a katonáim csak állnak, a szörny meg felfalja a teheneimet.

horde Kiadja: Crystal Dynamics
SEGA SATURN
86%

FORMA 576 REJTVÉNY

Az 1996-os év szenzációja a GRAND PRIX 2 szimuláció megjelenése. Ennek kapcsán a **Forma 1 Ostermann Kft.** jóvoltából 3 tribünjegyet sorsolunk ki olvasóink között, s ez még nem minden! **Az eredeti GRAND PRIX 2 program vásárlói között további tribünjegyeket, a 16. életévüket betöltöttek között egy V.I.P jegyet és egy különleges szolgálati jegyet sorsolunk ki.** Ez utóbbit nem lehet megvásárolni, kizárólag a Forma 1 bennfentesei juthatnak hozzá, illetve a GRAND PRIX 2 vásárlói közül egy szerencsés nyertes. Az újság olvasói "kétfutamos" tesztjátékban vehetnek részt, melyek a Hungaroringről (versenyzőkről, pályákról, csapatokról), illetve a Forma 1 szabályairól szólnak. **A júniusi és július-augusztusi számunkban egy-egy tesztlap jelent meg, melyeket megválaszolva és a lap alján található szelvényt kitöltve, késlekedés nélkül egyszerre kell beküldeni a következő címre:**

576 Kbyte, 1389 Budapest, Pf. 132.
A borítékra írjátok rá: **FORMA 1**.

A részvétel feltétele, hogy minkét tesztlapot (júliusi és az ehavi újságban lévőt) nomeg a lap aljántalálható és általatok kitöltött szelvényt beküldjétek.

Az újságban játszó és a programot megvásárló játékosok közül a végső győzelemért a 30-30 legjobb a Pozsonyi úti boltunkban körmérkőzésben mérheti fel tudását a kormánykerék mögött ülve a GRAND PRIX 2 Hungaroring futamán. **Tehát ne csak az ész, hanem ezúttal az ügyesség is döntsön, vezess a megszerzett tudással!**

2. FUTAM
Forma 1 szabályok

1. Melyik évtől lehet újra tankolni a versenyek és edzések alatt?
a/ 1993. b/ 1994. c/ 1995.
2. Hogy változott idén az edzésekkel kapcsolatos időbeosztás?
a/ csak pénteken van időmérő edzés
b/ csak szombaton van időmérő edzés
c/ szombaton van a két időmérő edzés (de, du)
3. Mit nevezünk 107%-os szabálynak?
a/ pole poziciót elért versenyző edzés idejénél 7%-kal rosszabb időt elért versenyzők nem indulhatnak a versenyen
b/ az esetleges új rajtok miatt megnövekedett versenytáv nem haladhatja meg az erdetileg kiírt táv 107%-át
c/ a leállított edzések befejezési időpontja nem lehet az eredeti időpont 107%-nál később
4. Mi a Warm up?
a/ gumi melegítő köpeny
b/ a motor üzemmeleg hőmérsékletre való bejáratása
c/ verseny elötti bemelegítő edzés
5. Hány versenyző kap pontokat a futamokon?
a/ 6 b/ 8 c/ 10
6. Mit nevezünk Safety Carnak?
a/ különleges mentő autó
b/ biztonsági kocsi
c/ szervízautó
7. Hány futamból állt a Forma 1 VB 1995-ben?
a/ 15 b/ 16 c/ 17
8. Maximum hány autó rajtolhat el a versenyen?
a/ 26 b/ 25 c/ 24
9. Maximum hány autó vehet részt az időmérő edzésen?
a/ 26 b/ 30 c/ 34
10. Mikor történik a versenyzők és a versenyautók átvétele?
a/ az első edzésnap reggelén 8 órától
b/ az első edzésnapot megelőző napon 10 órától
c/ az első versenye előtt 1 hónappal
11. Mekkora sebességgel lehet a boxutcában haladni?
a/ edzésen 60 km/h, versenyen nincs korlátozva
b/ edzésen 40 km/h, versenyen 80 km/h
c/ edzésen és versenyen egyaránt 80 km/h
12. Mikor kell a versenyautók hátsó piros jelzőfényét bekapcsolni?
a/ minden esetben, amikor a látási viszonyok nem megfelelőek
b/ abban az esetben, ha eső miatt új rajtot rendeltek el
c/ abban az esetben, ha a versenygépkocsin mintázott gumi van
13. A verseny leintését követően melyik versenyautók súlyát mérik meg?
a/ az első három helyezett autót
b/ valamennyi autót, amely a célvonalon áthaladt
c/ sportfelügyelők által kijelölt kocsikat
14. Hány darab slick gumit használhat fel egy versenyző?
a/ edzéseken összesen 28 db,versenyen nincs korlátozva
b/ edzéseken 12 db, a versenyen további 8 db
c/ edzéseken és a versenyen együttesen 28 db
15. Hogyan ellenőrzik az előírt gumiszámot?
a/ a verseny előtt kiosztják a versenyzőknek az összes engedélyezett gumi mennyiséget
b/ a verseny előtt megfestik az engedélyezett számú gumit, és a boxból való kihajtásnál valamennyi autót ellenőrzik, hogy festett gumi van-e rajta
c/ nincs különösebb ellenőrzés
16. Milyen jelzőlámpa jelre hajthatnak ki a boxutcából a versenyzők?
a/ nincs jelzőlámpa a boxutca kijáratánál
b/ edzés alatt zöld fényre, versenyen bármikor, ha nem piros
c/ edzésen villogó sárgára, versenyen zöldre
17. Kik tartózkodhatnak a verseny alatt a boxutcában?
a/ csak a hivatalos jelzéssel ellátott sportbírók és a csapatok szerelői
b/ csak a hivatalos jelzéssel ellátott sportbírók, a csapatok szerelői és az újságírók
c/ a hivatalos jelzéssel ellátott személyek és a csapatok szerelői, amennyiben versenyautójuk a boxban tartózkodik
18. Milyen zászló jelzéssel állítják le a versenyt?
a/ piros b/ sárga c/ kockás
19. Mit jelent a sárga-piros csíkos sportbírói jelzőzászló?
a/ verseny leállítás előtti vészhelyzet a bírói poszt után
b/ kötelező lassítani a poszt után, előzni tilos
c/ a versenypálya csúszós felületű a bírói poszt után
20. Mekkora a távolság a rajthelyek között?
a/ 7 m b/ 16 m c/ 8 m
21. A verseny előtt hány perccel hajthatnak a boxból a versenypályára a versenyzők?
a/ 5 perccel a rajt előtt
b/ 10 perccel a rajt előtt
c/ 30 perccel a rajt előtt
22. Lehet-e a verseny alatt betolással újra indítani egy leállt versenyautó motorját?
a/ nem b/ igen c/ csak a sportbírók által
23. Mit jelent a bírói posztokon bemutatott "SC" tábla?
a/ a korábban eltorlaszolódott pálya újra szabad
b/ biztonsági kocsi a pályán
c/ a tábla mellé bemutatott számmal jelzik, hogy hány másodperc van még hátra a versenyből, vagy az edzésből
24. Mely versenyzők kerülnek egy versenyen értékelésre?
a/ azok, akik az előírt táv 75%-át teljesítették
b/ azok, akik az előírt táv 90%-át teljesítették
c/ azok, akik az előírt táv 100%-át teljesítették
25. Hogyan állapítják meg az egyes F1 versenyek körszámait?
a/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 300 km-hez a legközelebb van
b/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 305 km-hez a legközelebb van
c/ olyan körszám, amellyel a versenytáv 330 km-hez a legközelebb van
26. Ki dönt a verseny közbeni szabálytalanságokról?
a/ versenyigazgató b/ FIA biztonsági ellenőr c/ sportfelügyelők
27. Az edzések alatt hogy jelölik ki a mérlegelésre szánt járműveket?
a/ minden harmadik beérkező versenyautót
b/ a versenyigazgató által kiválasztott rajtszámú versenyautók
c/ véletlenszerűen
28. Lehet-e a rajtrácson tankolni és gumit cserélni?
a/ igen, az 5 perces tábla bemutatásáig
b/ nem, csak a boxban
c/ igen, a 3 perces tábla bemutatásáig
29. Mi a formációs kör?
a/ a versenyzők ünnepélyes bemutatására szolgáló promenád
b/ verseny leintését követő kifutó kör
c/ közvetlen a verseny rajtját megelőző melegítő kör
30. Hogy ellenőrzik a korai rajtot?
a/ minden kocsi rajthelyénél álló bíró jelentése alapján
b/ videókamerával
c/ az útburkolatba épített elektronikus érzékelőkkel

3. FUTAM
Versenyzők, csapatok, versenypályák

1. Kit neveznek "Repülő Skót"-nak?
a/ Jim Clark b/ Jackie Stewart c/ James Hunt
2. Ki volt az a versenyző, aki halála után lett világbajnok az addig megszerzett pontjaival? (Posztumusz világbajnok)
a/ Graham Hill b/ Gilles Villeneuve c/ Jochen Rindt
3. Ki volt a legfiatalabb VB győztes?
a/ M. Andretti b/ E. Fittipaldi c/ M. Schumacher
4. Mekkora összeget kapott M. Schumacher a Ferraritól, hogy átigazolt?
a/ 35 millió $ b/ 40 millió $ c/ 45 millió $
5. Melyik évben indult először M. Schumacher a F1-ben?
a/ 1990 b/ 1991 c/ 1992
6. Kit neveznek Commendatore-nak?
a/ Enzo Ferrari b/ Giuseppe Farina c/ Juan Manuel Fangio
7. Mikor alakult a Ferrari istálló?
a/ 1928 b/ 1929 c/ 1930
8. Melyik évben készítette el a Ferrari az első versenyautóját?
a/ 1947 b/ 1948 c/ 1949
9. Mióta van Forma 1 Világbajnokság?
a/ 1950 b/ 1952 c/ 1958
10. Mióta beszélünk Konstruktőrök Világbajnokságáról?
a/ 1956 b/ 1958 c/ 1960
11. Melyik az a csapat, amely a kezdetek óta jelen van a Forma 1-ben?
a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
12. Hol és mikor történt Niki Lauda balesete?
a/ 1976. Nürberbring b/ 1977. Hockenheim c/ 1976. Jarama
13. Melyik csapat érte el a legtöbb VB győzelmet?
a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
14. Melyik a leghosszabb versenypálya?
a/ Spa b/ Hockenheim c/ Monza
15. Melyik a legrövidebb versenypálya?
a/ Imola b/ Monaco c/ Adelaide
16. Ki volt az első Forma 1 világbajnok?
a/ J.-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
17. Ki volt legtöbbször Forma 1 világbajnok?
a/ J.-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
18. Ki volt a legfiatalabb futamgyőztes?
a/ H.-Harald Frentzen b/ Bruce McLaran c/ Emerson Fittipaldi
19. Hány pole poziciót szerzett Ayrton Senna a Forma 1-ben?
a/ 60 b/ 80 c/ 65
20. Ki szerezte a legtöbb Forma 1-es futamgyőzelmet?
a/ J.-Manuel Fangio b/ Alain Prost c/ Ayrton Senna

1. FUTAM: KI MIT TUD A HUNGARORINGRŐL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				

2. FUTAM: FORMA 1 SZABÁLYOK

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
A																														
B																														
C																														

3. FUTAM: VERSENYZŐK, CSAPATOK, VERSENYPÁLYÁK

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK



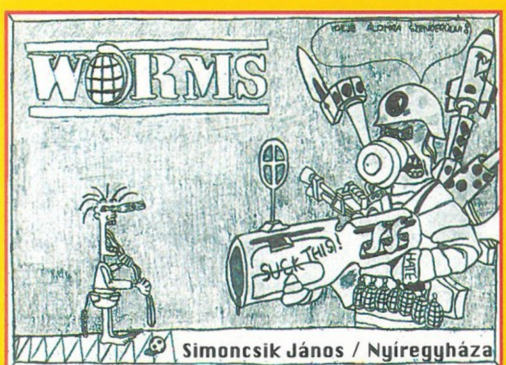
Barta Szabolcs /Budapest

Barta Szabolcs / Budapest



Gyöngyösi László / Dabas





Simoncsik János / Nyíregyháza

TOPLISTA

Az elmúlt 6 hónap összesített adatai alapján

C64

1 NEWCOMER
2 LONG LIFE
3 BBURAGO RALLY
4 STREET ROD
5 LEMMINGS

AMIGA

1 SETTLERS
2 SENSI SOCCER
3 PINBALL FANTASIES
4 WORMS
5 BUBBA & STICKS

PC

1 MORTAL KOMBAT 3
2 NEED FOR SPEED
3 WARCRAFT 2
4 DOOM 2
5 EF 2000

KONZOL

1 MORTAL KOMBAT 3
2 KILLER INSTINCT
3 EARTHWORM JIM
4 DONKEY KONG C. 2
5 FIFA 96

Köszönjük olvasóinknak a beküldött alkotásokat. A lap hasábjain megjelenő képek készítői 576 ajándékcsomagot kapnak. Csak így tovább!



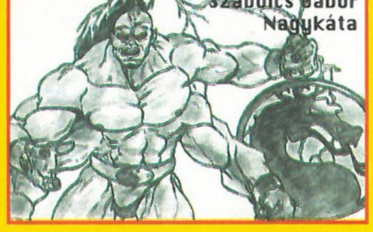
Veingartner Tamás / Veszprém

Márton Sándor
Nyíregyháza





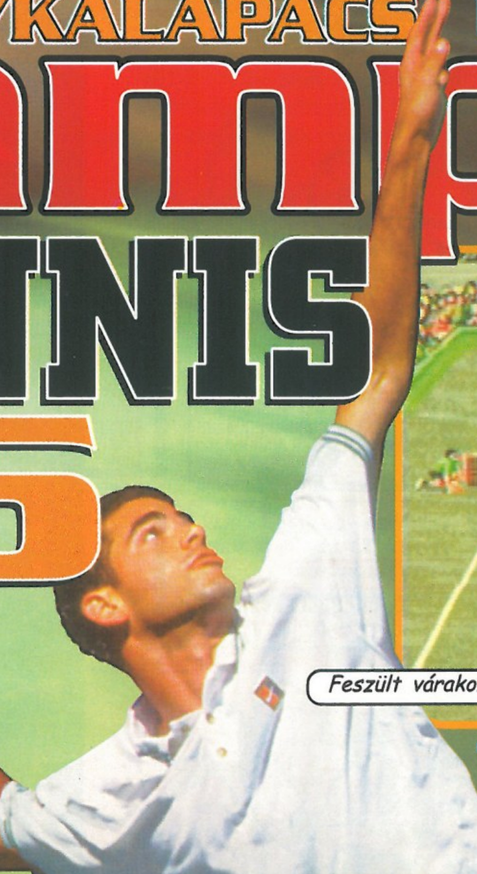
Szabolcs Gábor
Nagykáta



A világhírű, többszörös wimbledoni bajnokot, **Pete Samprast**, aki csak 1993-ban több mint 1000 ászt adogatott, minden bizonnyal nem kell bemutatnom. Nos, a róla elnevezett új MegaDrive játékban nem kisebb a cél, mint hogy őt legyőzzük. Először is nézzük, mik a leglényegesebb változások a játék '94-es kiadásához képest.

A PÖRÖLYKALAPÁCS ÚJRA BEINDUL!

sampras TENNIS 96



Ezúttal Petetel együtt nyolc játékos közül választhatunk, amik nem csak a fizimiskájukban különböznek, hanem **mindegyik teljesen egyedi mozgással, technikával, tudással rendelkezik.** Egy páros meccs erejéig ezek közül a Codemasters féle **plusz két joyport** segítségével most is akár négyet emberi irányításra tehetünk. Játszhatunk különálló meccset, rendezhetünk házi versenyt maximum 8 résztvevővel,



és indulhatunk a bajnokságon kétféle nehézségi szinten. Jó ötlet volt, hogy a nyert meccsek után álláskódokat kapunk, így vesztés esetén nem kell mindent elölről kezdnünk. Játékosaink összesen négyféle pályán mérhetik össze tudásukat: füvesen, salakoson, betonon, és fedett műanyag pályán. A pályák parallax scrollozásúak, tehát a térbeli hatás, és ezzel összefüggésben a játszhatóság - a hardveri lehetőségekhez képest - maximális. Kétféle kameranézet is rendelkezésünkre áll, ha tehát zavar, hogy szemből játszunk, játék közben megfordíthatjuk a nézetet.



Feszült várakozás a szervára.

Ezen kívül, csakúgy mint az elődben, itt is kilassíthatjuk az utolsó jelenetet, vagy statisztikákat tanulmányozhatunk.



Látványos vetődés a labdáért.

MAXIMÁLIS KEZELHETŐSÉG

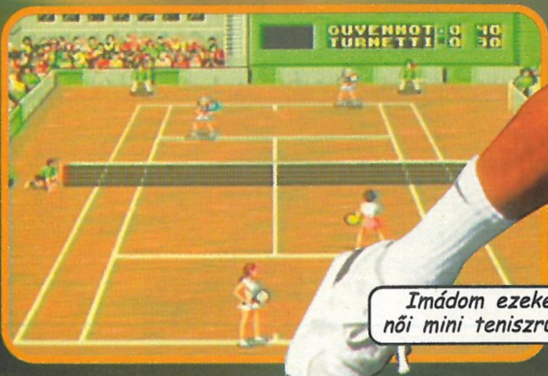
Ami igazán magával ragadja az embert, az az egyszerű irányítás, valamint, hogy gyakorlatilag az **összes fellelhető ütésfajtát végrehajthatjuk:** nyeshetünk, lecsaphatunk, átemelhetünk, és még vetődhetünk is. Aki már a valóságban is teniszezett, az tudja, hogy ebben a sportban az ütéstechnikán túl az egyik leglényegesebb momentum a megfelelő helyezkedés, hiszen csak akkor lehet jól megütni egy labdát, ha a megfelelő időben, a megfelelő szögben találjuk el. Nos, ezt még egy teniszprogramban sem találtam ennyire élethűnek mint itt. Más programokban például egyszerűen átment a labda a játékosokon, itt azonban ha rosszul helyezkedünk, szépen elrúgjuk vagy elfejeljük a labdát. Ugyanígy a páros játéknál is el lehet követni azt a szarvashibát, hogy a túlságosan a hálóhoz helyezkedett társunk hátába szerválunk. A szerválás egyébként szintén telitalálat: a labdát (a B-vel) abszolút mi helyezzük, tehát például Pete 130 mérföldes adogatásait nem is olyan könnyű a vonalon belülre ütni. **Az irányítás roppant egyszerű:** az A gombbal emelhetünk, a B gombbal üthetünk, és a C gombbal vetődhetünk. No de akkor hol van az a rengeteg ütésfajta, amiről beszéltem? Nos, azok már a profibbaknak valók, csakúgy mint a verekedős játékok speckói, gombkombinációkból tevődnek össze. (Ezek természetesen megtalálhatók a kézikönyvben.) Az általunk bevitt mozdulatokon kívül ráadásul a játékosaink örülnek, ha mondjuk egy keményebb csatát nyertek meg, bénáskodás esetén pedig a temperamentumosabbak nem átallják az ütőjüket hajigálni.



A labdaszedő fiú öröme: out.

A STADION HANGULATA

A játék fantasztikus atmoszférája nem kis mértékben a **100%-osan eredeti hanghatásoknak** köszönhető. Ha a bíró hangját egy kicsit visszhangosították volna, esküszöm, hogy a játék morajait nem lehetne megkülönböztetni egy igazi közvetítéstől. A hoszabb menetek végén a közönség egyszerre hördül fel, az adogató játékos idegtépő labdapattogtatása alatt pedig bekiabálások szakítkják félbe a csöndet. A bíró nem csak az eredményeket mondja be, hanem rendre utasítja a közönséget, és akkor még nem is szóltam olyan dolgokról, hogy mindegyik játékos az ütéskor különböző képpen nyög, ordibál, stb...



Imádom ezeket a női mini teniszrucikat.

sampras tennis 96 | Kiadja: Codemasters

SEGA MEGADRIVE

91%



SPUD

KALANDJÁTÉK CSAK 8 ÉVEN ALULIAKNAK!

Az **Alternative Software** neve nem éppen a magas kvalitású játékokról lett ismert. Érthető tehát, hogy nem minden előítélet nélkül vettem kézbe legújabb művüket, a **Spud!**-ot.

A 360 FOKOS KALANDJÁTÉK

A játékról körülbelül az volt az első benyomásom, mintha két évvel később



Blitzent a CD-lejátszójával ébresszük fel.

jelent volna meg, mint kellett volna. A dobozon olvasható "extrák" ugyanis - mint például a beszélő szereplők, és a több mint 16 zene - nagyjából akkoriban számították különlegességnek.

Egy kalandjátékról van szó, ami 100%-ig **3D-s, pre-renderelt (azaz előre letárolt) pályákon játszódik.** A dobozon is olvasható 360 fok csupán annyit takar, hogy egy-egy szobában 360 fokban, teljesen körbe tudunk fordulni. Ez valóban újdonságnak számít, bár 3DO-n a digitalizált SnowJobban már láthattunk hasonlót, ott azonban ráadásul le-fel is lehet nézni.

ESTI MESE

A játék története elég gyermeteg. Egy közönséges sihedert, Spudot fogjuk irányítani, aki a játék elején egy szép téli estén épp a nagyapjához siet látogatóba. A házba belépve azonban nagy felfordulás fogadja: mint értesül róla, a nagyfatert és a különleges varázslatos játékgyártó gépét a gonosz **Doctor Chillblane** elrabolta. Az ördögi Chillblane mutáns játékokat akar gyártani, amikkel az egész világ meghódítására pályázik. A feladatunk tehát: visszaszerezni a gépet és kiszabadítani az öreget.



Dr Chillblane igazán jókedvű fickó.



A munkapadon szerelhetjük össze a játékainkat.

GYEREKJÁTÉK

Grafikailag a játék nem mondható csúnyának: a házban, egy trópusi szigeten, s végül a Déli Sarkon több mint 200 3D-s helyszínt kell bejárnunk. Igaz a helyszínek és a szereplők nem túl élethű kidolgozásúak, az embernek az az érzése, mintha valami bábfilm közepébe cseppenne. A grafika és a történet mellett valószínűleg a játékmenet is csak az ifjabb korosztály szívét dobogtatja meg, ugyanis a **feladatok roppant egyszerűek,** gyakorlott kalandoroknak abszolút nem jelentenek kihívást. Hogy egy példával is szemléltessem: a története elején össze kell szedni a nagypapa szánhúzó rénszarvasait, ehhez ki kell húzni az egyiknek a komputerét, míg a másiknak a zuhanyvizét kell elzárni, stb... Mindig csak egy-két tárgyat fogunk egyszerre találni, amiket ráadásul általában a közelükben kell használnunk.

Igazi újdonság azonban, hogy az **inventory-nk is 3D-s,** vagyis olyan mint egy helyszín: az állásainkat egy kapcsolós elektromos szekrényben tárolhatjuk, a felvett tárgyak közül pedig egy polcról válogathatunk, és egy munkapadon dolgozhatunk velük. A játék elején egy csomó gnómot és felhúzós nyuszit vehetünk fel, ezeket szerelhetjük fel ezen a munkapadon különféle dolgokkal. Az így megmahinált játékok gyakorlatilag a segítőtársaink lesznek, vagy a veszélyes feladatoknál a "dublőreink". Ez utóbbi dologból tehát már ki lehet következtetni, hogy a játékban lesznek meghalások.



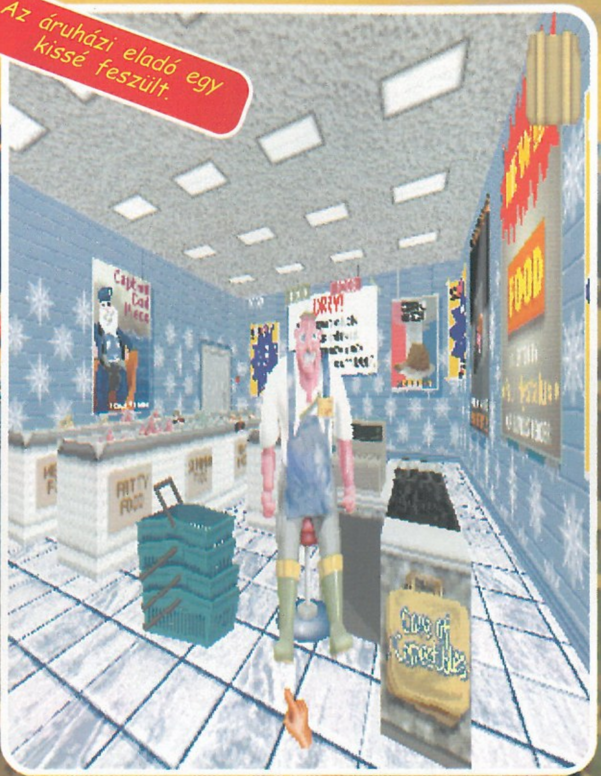
Az orángutánoktól a banánt kéne valahogy elvennünk.

spud	Kiadja: Alternative Software
PC: 486SX, 4MB RAM, VGA, CD, SB	
68%	

NORMALITY

EGÉSZEN NORMÁLIS ŐRÜLET!

A Normality a címe ellenére egy tökéletesen abnormális kalandjáték. Hogy miért? Az a most következő leírásból azt hiszem tökéletesen ki fog derülni. Nem is szaporítom tovább a szót, inkább vágjunk bele! Történetünk hőse, **Kent** egy Neutropolis nevű városban él, ahol a város vezetője Paul Nystalux megtiltott minden "abnormális" tevékenységet. Hősünk azonban megszegte a törvényt: **hangosan merészelt fütyörészni az utcán!** Börtönbe került, ám szabadulása előtt egy hasonlóan "abnormális" gondolkodású rabtársától egy **üzenetet kapott**, mely szerint ugyanilyen normálatlan fickókkal találkozhat a Plush-Rest bútorgyár szemeteskonténerében...


Az áruházi eladó egy kissé feszült.

A KEZDET

Hősünket továbbra is háziőrizet alatt tartják. Meg kéne szöknünk, ám a TV állandóan kikapcsol, nekünk viszont kötelességünk az unalmas műsort nézni. Menjünk az ágyhoz, és vegyük fel a párnát, majd alóla a TV távkapcsolóját.

Hozzuk elő a mosógép melletti polcról a billegő madarat, és használjuk a TV irányítójával. A TV most már nem kapcsol ki, kinyitva az ablakot akár távozhatnánk is. Az ablaktisztító azonban nem hajlandó csak úgy levinni minket, ezért csináljunk neki kávét: rakjuk fel a koszos vízzel teli teáskannát a tűzhelyre, majd öntsük ki a mellette lévő pohárba. Meg is van a kávé, még egy kis tej kell bele, aminek - a mosógép mellől - a régi fehér festéket használjuk.

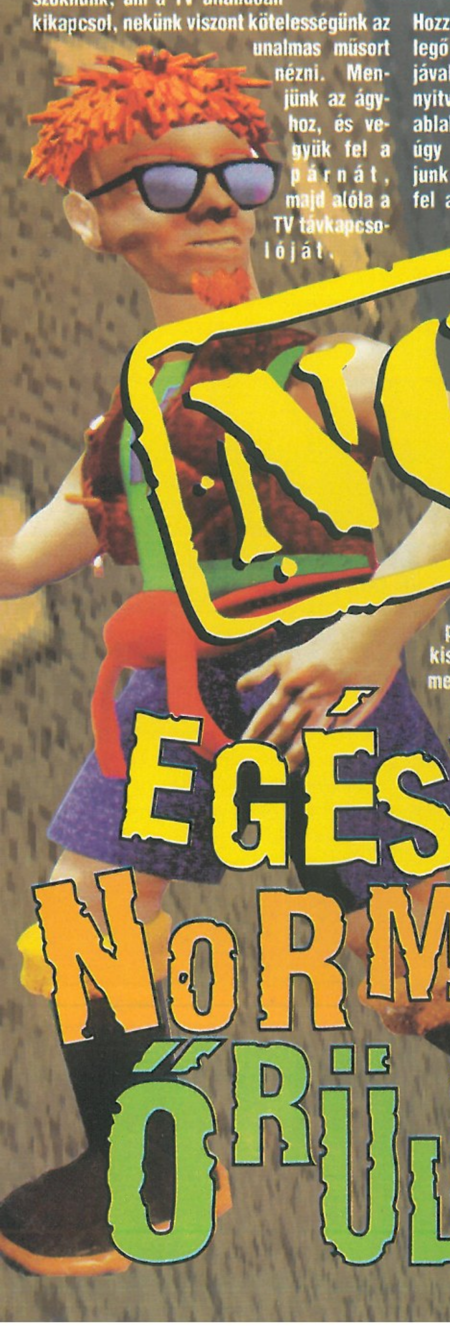
Mielőtt kimásznánk, vegyük fel még a fürdőszobából a törülközőt, a konyhából a dobozt, a szobából az ollót, a kinyílt fiókból pedig a pólót. Kint beszéljünk az ablaktisztítóval, aki egy különös öreg figura, és egyébként **Dai a neve.** Segítségével végül lejutunk az utcára, ahonnan pedig (az "M"-et lenyomva, azaz a térképet előhozva) utazzunk el a bútorgyárhoz.

Menjünk be, és beszéljünk a recepcióssal, de mint kiderül, csak kövér embereket vesznek fel. Öltsük hát magunkra a "KÖVÉR VAGYOK!" feliratú pólónkat, ismét érdeklődjünk, és máris indulhatunk tovább. Egy kisebb helyiségbe nyithatunk be mindenféle kiállított szerkentyűkkel. Használjuk a piros valamit, ami végül egy adag gőzölgő kávét állít elő. Vegyük fel! Hősünknek egy kissé forró a pohár, minek következtében pillanatokon belül iszonyú rombolást végez a helyiségben. Mr Brinkler viszont pont ilyen "talpraesett" fickókat keres a tesztelő műhelyébe, tehát miénk az állás. Miután elbúcsúztunk Mr Brinklertől, vegyük magunkhoz a rádió energiaadó berendezését, illetve a vevőkészüléket a rádióról, majd távozzunk. Keressük meg az akkumulátort, amire szereljük fel a vevőberendezést, majd menjünk a nem működő elektromos ágyhoz. Ott kössük rá a lógó drótra az adóberendezésünket, és helyezzük mellé a megmahinált akkumulátorunkat.

Most keressük fel a személyzeti WC-t. Álljunk fel a WC-deszkára, és másszunk fel a szellőzőnyílásba. A csatornában keressük meg a derékszíjat, majd azt a nyílást, ami Mr Brinkler irodája fölé nyílik. Ott nyúljunk le a riasztós vitrinbe, és máris egy adag törmelékkel lettünk gazdagabbak. Másszunk vissza, majd rakjuk a törmeléket a megjavított ágyra. A művelet sikerül: az ellenőr rögtön elalszik, tehát mehetünk a három futószalaghoz.


A TV portását lepjük meg egy rágcsálóval.

Ott kapcsoljuk ki a falon lévő kapcsolóval a pengéket, így a futószalagokon keresztül immár lejuthatunk a szeméttárolókba. Előtte azonban még a gyárban is van egy-két dolgunk. Először is a személyzeti öltözőben a nyitva lévő szekrényből vegyük ki a könyveket. Ezután a futószalagok melletti tűzoltókészülékkel foglalkozzunk, amire csavarjuk rá a szíjunkat. Ezután fújjuk ki belőle az összes habot, mivel üresen így már fel tudjuk venni. Ha mindezzel végeztünk, feküdjünk fel a futószalagra.





A VIZSGA-KÜLDETÉSEK

A lázadókhoz, pontosabban a lázadók egyikéhez, **Heather Robinson** kisaszszonyhoz érkeztünk. A lány azonban csak akkor fogad minket a mozgalomba, **ha előbb teljesítünk két feladatot:** sárgára festjük a kocka szobrot a M.I.N.T. áruházban, és lejátszunk egy Brian Deluge videót a helyi TV adón.

A gyár udvarán töltsük fel a poroltónkat sárga festékkel a hordókból, majd menjünk az áruházba, ahol a Norm katona rögtön le is teteti velünk a tűzoltóberendezést a szobor mellé, mondván, hogy az az állam tulajdona. Lopjunk egy kis fagyasztott húst, és csavarjuk be a törülközőnkbe. Ezzel menjünk haza, és törjük be a mosógépünk ablakát, majd rakjuk a



előbb. A folyosón vegyük fel az ollót, és irány Brian lemezboltja a földszinten. Ott a falon találhatunk egy “tapsolós” zenét tartalmazó lemezt (a középső), ami tökéletes lesz az ugató kutyusok működtetéséhez. Ezt le is tudjuk játszani a lemezbolt hátsó helyiségében Brian hi-fi berendezésén, ám nincs hozzá hangfal. A megoldás: beszéljünk a pacákkal az élelmiszerüzletben, akit egy kissé feszélyez az új állása, s dühében állandóan a villamos szekrényt püföli. Miután így sikerült sötétségbe borítania az üzletet, vágjuk le a hangosbemondó hangszóróját, amit természetesen Brian lemezjátszójához csatlakoztassunk. Játsszuk le a lemezt, mire fent az összes játékkutya elkezd ugatni. Az ugatásra kintről bejön egy igazi kutya, amit a lent posztoló Norm katona persze nem nézhet tétlenül.

Eltűnt az őr a szobor mellől, ideje tehát meggyújtanunk a másik könyvünket a szobornál. Szegény Norm nem tudja hova kapjon: azonnal intézkedik, s pillanatokon belül sárgába borítja az egész emlékművet, közben pedig dobozunkba az így kiszabadított egeret. Vigyük a TV-adóhoz, ahol mutassuk meg a nagyszájú, durva portásnak, mire az azonnal elillan. A TV épülete előt vegyünk magunkhoz a marék földet. Menjünk abba a szobába, ahol a manager ül a titkárnőjével, és beszéljünk ez utóbbival. A titkárnő a főnökéhez küld minket, azzal beszélve pedig végül kapunk egy ID kártyát a studióhoz. A studió videolejátszója azonban teljesen automatizált, ezért keressük fel a számítógépszerelőt, aki ugyan nem hajlandó elárulni a titkos kódot, ám utal rá, hogy a szíve felett hordja. Kenjük akkor be a ruháját egy kis sárral. A féleszű odahajítja nekünk a koszos ingét, hogy mossuk ki, s rajtafelejti az azonosító kártyáját, amiről leolvashatjuk a kódot: Holen. Az ID kártyával jussunk be a studióba, s rakjuk a kazettát az alsó lejátszóba. Adjuk be a kódot a komputernek, és indítsuk el a lejátszót (RUN VT2). Az egyik feladatot ezzel teljesítettük is.

Irány akkor ismét az áruház, ahol egy kis tüzet kéne okoznunk. Először is cseréljük el az áruház előtti vak árussal a kosztümös könyvünket egy doboz gyufára. Keressük fel az emeleten a játékboltot, ahol a lopásjelző miatt trükkösködnünk kell: az ugató kutyusokat szereljük a játékrepülőkre, amiket így hősünk kihajít az érzékelő fölött. Szükségünk lesz még a nagy metszőollóra a falról, ezt a nagy repülőgépre erősítsük, amit ugyanezzel az ollóval vághatunk le hősünket véletlenül nekitaszítja egy titkos ajtónak. Miután áttörtük az ajtót, egy sötét helyiségbe érkezünk. Gyújtsunk akkor egy gyufát. Kent elég elkeserítő látványban részesül: egy rakás petárda közepén állt neki gyújtogatni....

SAUL KISZABADÍTÁSA

A hatalmas tűzijáték után a Norm intézkedni akar, s már épp letartóztatna minket, ám valami miatt hirtelen ő is “megvilágosodik” s átáll a mi oldalunkra. Ismét a lázadók főhadiszállására sietünk. Feladataink végeztével immár teljes jogú csapattagok vagyunk, s rögtön egy újabb missziót kapunk: **ki kell szabadítanunk Saul Nystaluxot, a zsarnok ikertestvérét**, aki bizonyára tudja Paul titkát, miként manipulálja az emberek akaratát az apró kis szerkezetekkel, amiket a bútorgyárban is láthattunk. Valószínűleg egyébként tőle kaptuk az üzenetet is.

Hősünk tehát felhúzza a megvilágosult Norm egyenruháját, és behatol Paul rejtekhelyére, az Ordinary erődbe. Az épületben először is beszéljünk az információs Normmal, aki megadja nekünk a kutatólabor liftkódját. Ezt üssük be a jobboldali lift billentyűzetén. (1572) A laborban menjünk be az üvegfalú terembe, és vágjuk át az ollóval a kísérleti alany mellén a szíjat, akin Brian zenéjét tesztelik. A páciens szanaszét tör mindent, a dokinak tehát új alanyra van szüksége. Előbb azonban még a régit el kéne takarítani. Szedjük hát fel a földről, majd a csőposta irányítógombjait használva hívjunk egy kapszulát, nyissuk ki az ajtaját, és rakjuk bele az emberünket. Küldjük el, majd menjünk vissza a földszintre. Ott az egyik oszlop mögött a földön egy kapcsoló található, ezen áthaladva hozzuk működésbe a kútat. Beszéljünk az információs Normmal a kútról, mire annak sürgősen ki kell mennie. Olvassuk el a háta mögötti kódot (1312), s használjuk a másik lifttel.

Postázóba érkezünk, ahol hamarosan egy újabb Normba botlunk. Mondjuk neki, hogy egy másik fogoly kéne a laborba. Mivel a csőposta jelenleg nem működik, ezért elmegy intézkedni, nekünk pedig meghagyja, hogy ne nyúljunk semmihez... Nyomjuk meg a pultján a nagy piros gombot, majd menjünk be a hátunk mögött kinyílt ajtón. Bent először vizsgáljuk meg a piros kapszulában a pácienst, majd miután elment, a képernyőre vessünk egy pillantást. Ekkor Paul maga jelenik meg a kapszulában, ám ha jobban megvizsgáljuk, azonnal kiderül, hogy nem ő az, mivel az igazi Paul épp ekkor lép be a terembe. Azt hiszi, hogy mi vagyunk az áruházi Norm, s büntető szolgálatot sóz ránk.



A Norm elvégzi helyettünk a festést.


Az első tüzijáték Neutropolisban.

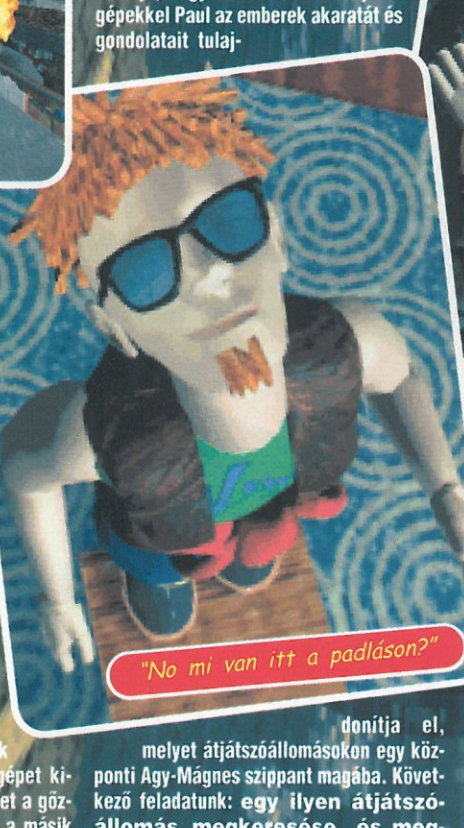

Brian zenéje egy kissé vadító.



A börtönfolyosón találjuk magunkat, ám a rabokat nem tudjuk kiszabadítani, mivel egy kamerás minden lépésünket figyeli a rejtett poloskáival. A folyosó végén balra menjünk. Az ebédlőben vegyük ki a papírkosárból, majd az íróasztal fiókjából az ott lévő papírokat. Ezeken kombinációkat olvashatunk, amit a következő teremben lévő gépbe vihetünk be. Simítsuk ki a szemetesből kivett papírt, és az alapján nyomjuk le a pedálokat (Le, Fel, Fel, Fel, Le), a kart pedig a második állásba állítsuk. Hatására megráz minket a gép, s ahogy elterülünk, beláthatunk a gép alá. Vegyük le onnan a poloskákat, majd szedjük le a szoba falairól is a többit. Menjünk vissza az ebédlőbe, s ott a kajagépet kinyitva semmisítsük meg az összeset a gőzmosógéppel. Ezután beállíthatjuk a másik papíron lévő vészhelyzet kombinációt (Fel, Le, Le, Fel, Le és 0 pozícióban a kar), mire az összes foglyot evakuáljuk, mi pedig a liften keresztül távozhatunk.

AZ AGYCSAPOLÓ BERENDEZÉSEK

Küldetésünk sikerrel járt, bár Dait elvesztettük, meglőtték az őrök. Saul elmondja, hogy a kis bútorokba épített gépekkel Paul az emberek akaratát és gondolatait tulajdonítja el, melyet átjátszóállomásokon egy központi Agy-Mágnes szippant magába. Következő feladatunk: **egy ilyen átjátszóállomás megkeresése, és megsemmisítése.**







Nézzünk be az újonnan kinyílt TV boltba, és próbáljuk meg használni a pulton a TV-t. Nincs irányító, tehát kérjünk az eladótól. Mialatt az elmegy a raktárba, a pult mögül előhozhatjuk a ládát, amiről felmászhatunk az épület padlására. Ott keressük meg a sarokban a fakalapácsot, és törjük át a gyenge falat. Egy sötét helyiségbe érkezünk, ahol némi botorkálás után az egyik átjátszóállomás géptermébe esünk be. Vegyük fel a drótot a gépről, majd a fellógatott Teddy maci drótját is, s magát Teddyt is szedjük fel a földről. A mackónak kiesik a két gombszeme, ezeket dobjuk be a gép melletti panelen lévő nyílásba, majd nyomjuk meg ugyanitt a gombot. Egy generátorféle gépezet indul be, de még valami nem tökéletes. Csavarjuk ki a gép melletti izzót, majd nyissuk ki a falon az irányítódobozt, amit szereljünk meg a rövid drótunkkal. Most az izzó foglalatát és az irányítópanelt kössük össze a hosszú dróttal, s nyomjuk meg a doboz feletti gombot. Úgy tűnik egy önmegsemmisítő rendszert indítottunk be, ráadásul hősünk nem tud menekülni...

Miután Kent végül valahogy túlélte a robbanást, vegyük fel a gumicsőt a romok közül, és menjünk oda a lerobbant Norm rabszállítókocsihoz. A gumicsőt illesszük a kocsi



A SZEREPLŐK RÖVID BE

Kent a főszereplője a játéknak, nem egészen hétköznapi, Paul törvényei szerint abnormális srác.



Dai, az öreg ablaktisztító az Ellenállás egyik alapítótagja, az állványaival lesz nagy segítségünkre.



Brian Deluge a letiltott popsztár egy tipikus művészlélek, jelenleg egy lemezboltban eladó.



Heather Robinson az Ellenállás vezetője, tőle kapjuk a feladatainkat.



A 2782-es Norm k "normális", ám miu beleáll á átáll a mi

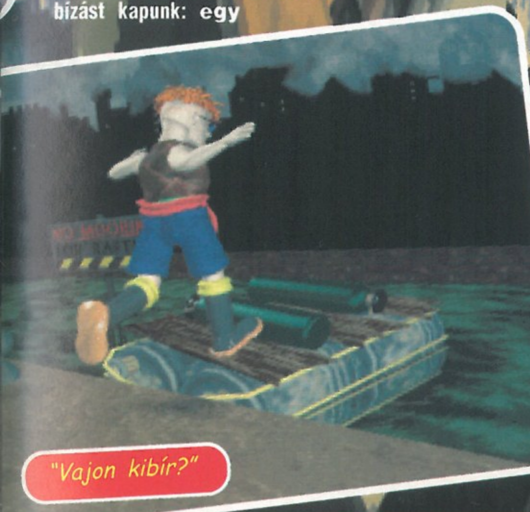




Dai immár szabad!

bal oldalán a szellőzőnyíláshoz, amin így Kent iszonyú csatornabűzt fog bevezetni. A katonák nem is sokáig bírják, miután elmenekültek, nyissuk ki a hátsó ajtót, s engedjük ki Dait. Ünneplésre azonban Heather nem ad időt, újabb megbízást kapunk: **egy rakéta alkatrészeit kell beszereznünk**, amivel aztán Paul szennyező berendezését fogjuk megsemmisíteni.

Menjünk az áruházhoz, ott az udvaron vegyük fel a gyufát, bent pedig a deszkákat, a szobor körülötti korlátról pedig oldozzunk le egykis kötelet. Ezután irány a Plush-Rest gyár, ahol keressük meg az udvaron a lángvágót, és görgessük a konténerhez, majd használjuk is rajta. A konténerben pont az van, amit keresünk, most már csak el kell szállítanunk. Építsünk tutajt a konténer mellettí hordókból és a kötelünkből, majd görgessük rá a gázpalackokat, s szálljunk fel rá mi is. A terv sikerül, az ég kitisztul, s Saul immár visszaemlékszik, hol tárolta el az agyát: a stadion alatti laborban. Ha visszaszerezzük neki, segítségével szembe tudunk nézni Paullal.



"Vajon kibír?"



1 **Vizsgálódni**

2 **Beszélgetni**

3 **Kinyitni**

4 **Tárgyakat felvenni**

5 **Tárgyakat használni**

...EMUTATÁSA

...zdetben teljesen ...án egy vasdarab ...ejébe, ...dalunkra.

Saul a zsarnok Paul bebörtönzött ikertestvére, ő lesz a játék megoldásához a kulcsfigura.

Paul Nystalux a főgonosz, Neutropolis zsarnok vezetője.

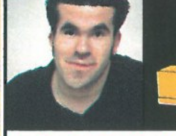


LESZÁMOLÁS PAULLAL

A stadionnál először is kapcsoljuk le a folyosón a villanyt, mire a bátor katonák elillannak. A színpad közelében egy ládán egy infra szemüveget találhatunk, ezzel már lemehetünk a stadion alá (a folyosón lévő lejáraton keresztül), ám a szemüvegben nincs elem. Keressük meg a sötétben a földön a tégladarabot, majd felfelé nyíló csatornarácsot, amin két elemet pillanthatunk meg. A rács alatt egy lyuk van a falban, ebbe illesszük bele a téglát, erre felállva immár el is érjük az elemeket. Tegyük be őket a szemüvegbe. Immár világosban kereshetjük meg a vasrácsot, amit Brian gitárjával feszítsünk ki. A csatornarendszerben három helyen is találhatunk a szokásostól eltérő falazást, ebből kettőt be tudunk törni a gitárral. Az egyik mögött egy emelőt találhatunk, ami a platont tartja, ezért amikor kihúzzuk, beomlik az egész, és egy láda gurul le fentről. A másik mögött egy lift rejtőzik, ezt azonban egyelőre hagyjuk. Az egeres hallucinációinkkal szembeni vasrácsnál egy kőlapra lehetünk figyelmesek a földön, ez egy kapcsoló, ezért támasszuk ki az emelővel. Hatására megnyitottuk a harmadik kőfalat, mögötte pedig a labort találhatjuk. Tépjük le a posztert a falról, s másszunk be a lyukon. Megtaláltuk az agyat, ám a tartója nem fér ki a lyukon, ezért egyelőre csak a tűzoltó baltát vigyük el innen a földről. Ezzel nyissuk ki a leomlott ládát, amiből egy védőöltözet kerül elő, tehát ebbe költöztessük át az agyat. Vegyük fel ismét az emelőt, s nyissuk ki vele a liftet. Immár csak be kell lépnünk a liftbe, s hátradőlve a fotelunkban élvezni a végkifejletet...

normality

Kiadja: Gremlin Interactive

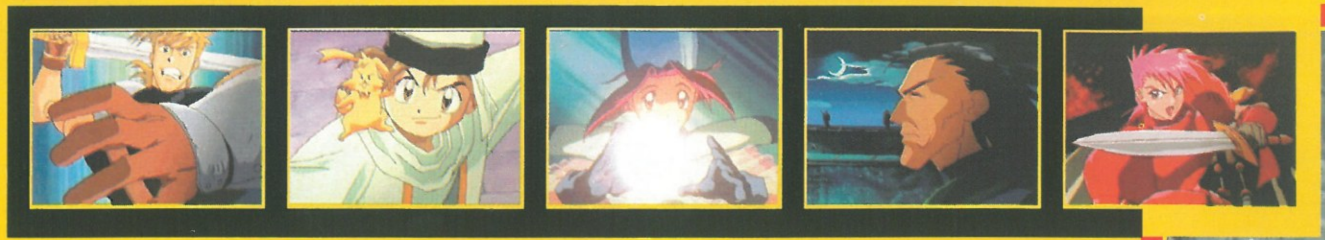


8MB RAM
486DX2
VGA/SVGA
2X-CD ROM
SB, SBPRO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Figyelem: csak pihent aggyal fogjunk a játéknak!

87%





GUARDIAN HEROES

NEM CSAK A 3D-S AKCIÓJÁ

Amióta a következő generációs gépek betörtek a piacra, egy-egy konzol tudását szinte kizárólag a 3D-s grafikai képességeivel, a megjeleníthető poligonok számával mérik. Saturnra is rengeteg jobbnál jobb 3D-s játék jelent már meg, s éppen ezért talán kevesen tudják, hogy **a 32 bites**



VS módban a már legyőzött ellenfelek közül is válogathatunk.

konzolok közül a Saturn rendelkezik a legprofibb sprite kezelő rendszerrel, ami ugyebár a hagyományos 2D-s játékokhoz szükséges. Most azonban megtudhattuk mit is jelent ez: a Guardian Heroes grafikailag szinte már jobb, mint egy rajzfilm. A játékot készítő **Treasure** egyébként már nem ismeretlen a (volt) Megadrive-osok számára, hiszen olyan játékokat köszönhettünk nekik, mint a Gunstar Heroes, a Dynamite Headdy, vagy az Alien Soldier. Már ezek a 16 bites játékok is csúcs minőségűek voltak, el lehet tehát képzelni, mire voltak képesek a Saturn hardverlehetőségeivel. A játék már eleve egy Manga stílusú rajzfilmmel indul, ahol bemutatkoznak hőseink és néhány rosszfiú is, majd kétféle módon foghatunk neki a dolognak.

STORY MODE

A történetes módban egyedül, vagy ketten indulhatunk, s négy szuperhős közül választhatunk. A négy hős teljesen eltérő tulajdonságokkal rendelkezik: **Han** például iszonyú testi erővel rendelkezik, ám csak egyféle varázslatot tud, míg **Nicole**-t választva szinte csakis a mágiára támaszkodhatunk. **Ginjiro** egy rettenthetetlen ninja harcos, **Randy** pedig tulajdonképpen egy félénk fickó, ám mégis az egyik leghasználhatóbb: botjával nem csak nagyokat suhintani, hanem varázsolni is tud. A varázslatokat a játékban a Z-vel hívhatjuk elő, s ezek persze fogyasztják a varázserőnket. A varázslatokon kívül egyébként mindegyik karakternek még egyéb speciális mozdulatai is vannak, ezeket megtalálhatjuk a kézikönyvben. A játék oldalra scrollozódó pályákon folyik, **többszintű scrollal, s maga az akció is közelebb-távolabb, összesen három szinten zajlik.** Eseményekből pedig nem lesz hiány! Gyakran annyi ellenfél van a képernyőn, hogy a hatalmas tumultusban, a cikázó varázslatok között szem elől veszítjük a saját emberünket.

A játék alatt egy komplex történet bontakozik ki: hőseink nem csak aprítják az ellenfeleiket, hanem előtte beszélnek is velük, sőt, **néhány helyen mi határozhatjuk meg, hogy merre folytassák az útjukat, tehát a játékmenet nem lineáris.** A történet fő váza persze rögzített, vagyis bizonyos találkozások mindenképp meg fognak történni, ám hogy mikor és hogyan, ez teljesen a mi döntéseinktől függ. Ha tehát el akarjuk mondani, hogy a játéknak minden részletét ismerjük, jónéhányszor végig kell játszanunk, mindhárom nehézségi szinten. Mint láthatjuk, nem egy hagyományos "tíz pályán keresztül üsd-vágd, nem apád, plusz egy megnyerés képernyő" stílusú anyagról van szó. A történet mondjuk elég sablonos: egy szuperhősökből álló csapat tagjaként az emberiség megmentése a cél. Gonosz varázslókkal, katonákkal, rablóbandákkal kell felvennünk a harcot, a játék vége felé pedig már földöntúli lényekkel, sőt istenekkel kell halandóinknak megküzdeniük. **A cselekmény egy nagy varázserejű legendás kard körül bonyolódik**, ennek a kardnak a tulajdonosa, egy feltámadt ősi harcos lesz a játékban a legnagyobb segítségünk. Őt a gép fogja irányítani, mi csak (az X segítségével) parancsokat adhatunk neki. A pályák végeztével **egy kis RPG elemet is vegyítettek a játék-**

Ez aztán mindkét emberünket jól telibe trafálta..







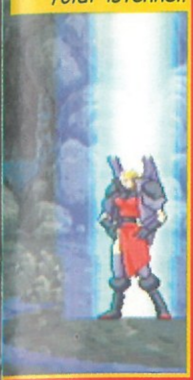
Az űrrobotok lézerei igen veszélyesek.

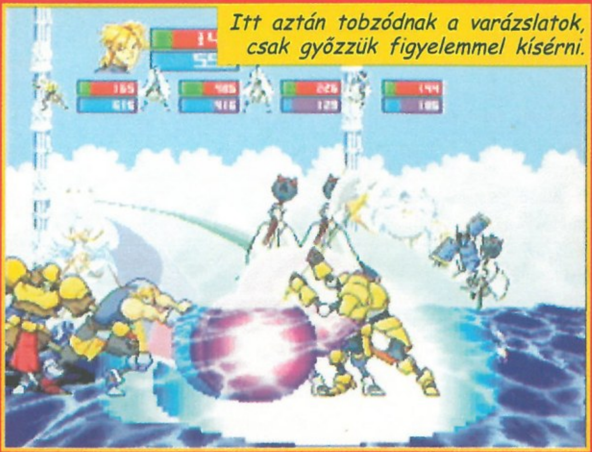


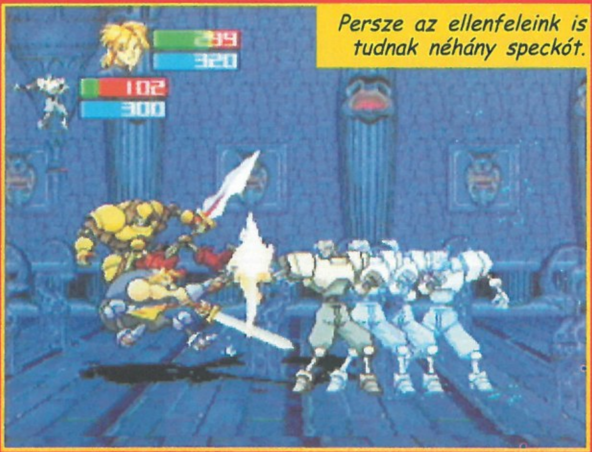
Randyvel ilyen varázslatokat is bevethetünk.



Íme a találkozásunk az egyik földi istennel.



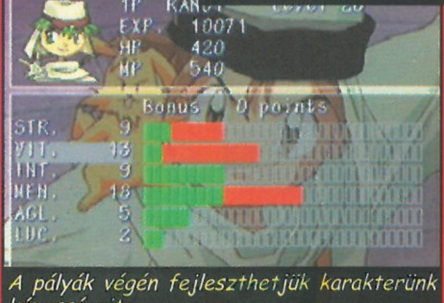

Itt aztán tobzódnak a varázslatok, csak győzzük figyelemmel kísérni.


Persze az ellenfeleink is tudnak néhány speckót.

DIAN
TÉKOKÉ A VILÁG!
DES









ba: teljesítményünktől függően növelhetjük karakterünk erősségét, ellenállását és egyéb képességeit. Ha valahol egyébként abba kell hagynunk a játékot, aggodalomra semmi ok, ugyanis a gép automatikusan állást is ment.

VERSUS MODE

A Guardian Heroes tulajdonképpen mondhatni két játék egyben, ugyanis a szenzációs történetes mód mellett, indulhatunk egy csúcsszuper egymás elleni küzdelemben akár hat harcos részvételével. Az igazi szenzáció pedig, hogy **egy hatjátékos adapterrel akár mind a hat résztvevőt emberi irányításra tehetjük.** Hatan egymás ellen, ez már nem semmi! De hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a választható karakterek száma ennél a módnál - nem ámítás: 45. Hogy hogyan lehetséges ez? Nos, **választható például Randy kisnyula, Ed is, valamint a Story módban már legyőzött összes ellenfél is.** Igaz ezek között vannak teljesen használhatatlanok, mint például az egyszerű civilek, de például az Égi Isten már elég kemény fickó, gyakorlatilag megsemmisíthetetlen. Gondoljunk csak bele: 45 karakter különféle mozdulatokkal, nem egy közülük többféle varázslattal! Hát ilyen még tényleg nem volt. Már csak emiatt sem nyugodhatunk meg addig, amíg a játék összes ellenfelével nem találkoztunk.

✪

A Guardian Heroes az egyik legszebb játék, ami valaha otthoni játékgépre készült. Gyönyörűséges többszinten scrollozódó tájak, a játszhatóságot fokozó zoom effekt, látványos robbanások, cikázó lézerek és egyéb grafikai effektusok: szinte nem is lehet ennél többet elképzelni. A játék alatt hangulatos zenék szólnak közvetlenül a CD-ről, s csupán egy dolgot hiányoltam: a párbeszédek csak szövegesen vannak kiírva, ennyit igazán ledigizhettek volna. Ettől függetlenül szuper az anyag, ezt elhihetitek!


A programozók mindenre gondoltak: az energiacsíkok mellett ugyanúgy mozognak az ellenfeleink, mint a játéktéren, csak lekicsinyítve.


Az egyszerű kék lovagok nem jelentenek problémát.

guardian heroes

Kiadja: Sega



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Egy fantasztikus hatjátékos bunyós anyag.

93%

KICK OFF 96

EGY ERŐTLEN PRÓBÁLKOZÁS A VILÁGBAJNOKSÁG JEGYÉBEN!

Ezt nem kellett volna. Néhány éve még lenyelték azt a vásárlók, ha egy hangzatos címmel, esetleg egy nagyobb "kaliberű" eseményhez kapcsolódóan megjelent egy gyenge játék, esetleg még meg is vásárolták, de ezeknek a napoknak már vége. Ma, amikor minden héten megjelenik egy, elődeihez képest forradalmi újításokat tartalmazó játék, egy Kick Off 96 már szinte szégyen. Lássuk csak, miért is mondom mindezt.



Erre bizony felesleges volt ilyen nagy hévvel vetődni.

A POZITÍVUMOK

A játékban minden benne van, amit eddig megszokhattunk. Mivel a játék az Euro 96 bajnokságra íródott, természetesen annak eseményeit, legalábbis a csoportbeosztásokat megtalálhatjuk. Ezenkívül lehetőségünk van egyéb ligákat is szabadon összeállítani, ahol maximum két emberi játékos mérheti össze tudását a számítógép irányította csapatokkal. Itt előre és hátra lapozhatunk a meccsek között, megnézhetjük őket, vagy ha csapatunk is részt vesz, le is játszhatjuk azokat (ha ilyenkor is a megtekintést választjuk, később már nem vehetünk aktívan részt az irányításban!). **A ligákba Európa összes országának csapatát benevezhetjük**, úgy a válogatottakat, mint a nemzeti bajnokságok csapatait (például a Dinamo Tiranát). Az egyes csapatok melletti számok annak rangsorolását jelenti egy képzeletbeli számegyenesen, ahol az egyes a legerősebb, ideális, csak elméleti síkon létező csapatot jelenti. A rangsorban egyes értékek többször is szerepelhetnek, tehát nem csak egy 13-as erősségű csapat van, hanem több is (e szint körül található egyébként a Manchester United, Ajax Amsterdam és így tovább, úgyhogy a Fradi 35 körüli besorolása igen hízelgőnek tekinthető). Játszhatunk tét nélküli, barátságos meccseket is (itt a vendéglátó ország stadionjának igen szép fotóját is megtekinthetjük), valamint természetesen gyakorolhatunk is, ellenfelek nélkül. **Összeállíthatunk "Álomcsapatokat" is,** országonként vagy "All-star" jelleggel Európa legjobbjaiból.



Esküszöm olyan, mint a Sensi Soccer. Hát nem?

A NEGATÍVUMOK

Na ez az. **A játék mindent tartalmaz, amit elődei, de semmivel sem többet.** Mindez leginkább magukon a focimeccseken látszik. A négy kamerabeállítási lehetőség manapság már igen kevés, bár azokról jól követhető az akció, ezt meg kell hagyni. Nade csak azért ám, mert igen magasról mutatják a pályát, amin **akkora emberek futkosnak, hogy szó szerint alig látszanak a zöld gyepen.** Szerencsére nevük a fejük felett lebeg, mivel a más sportjátékokra jellemző, egyéni fejű, hajszínű, arcú játékosok itt szinte egyáltalán nem jelennek meg. A játék készítői szerint a játékosok 8000 animációs fázist képesek bemutatni, ami játék közben (ha kiguvadt szemmel bámuljuk a képernyőt) talán látható is, de egyes helyzetekben kifejezetten idegesítő. Ilyen például a kapuskirúgás, amikor emberünk nagyjából fél percig ereszkedik fél térdre, emeli fel megfontoltan a labdát, egyenesedik ki, sétál a megfelelő pontra, lehelyezi a labdát, hátrál, nekifut és végre rúg. A másik furcsaság ezzel kapcsolatban az, hogy ha már annyit bíbelődtek a különböző mozdulatok kialakításával, miért pont a gól utáni ünneplésre nem maradt idejük? Embereink ugyanis csak úgy tudnak örülni, hogy mezüket a fejükre húzva rohangálnak. Se egy szaltó, se egy kis "densz", semmi. A hangok talán javíthattak volna valamit a dolgon, hiszen ha már a grafika nem ragad magával, legalább a közönség moraja lehetne még élethűbb. Lehet, hogy kicsit sokat akarok, de igen hasznos lehetett volna, ha mondjuk a csapatok nevét ordítanák a nézők. Hogy mindez igen sok winchesterhelyet foglalna? Na igen, akkor ezt hallgassátok meg: a játék **50, azaz ötven Mbyte helyet foglal,** ami teljes mértékben elfogadhatatlan.

A játékot csak azoknak ajánlom, akik még soha nem láttak fociprogramot, vagy fanatikusan gyűjtik a jelentősebb sportesemények alkalmából megjelenő játékokat.



Korai az öröm. Ez bizony les!



Két és fél perc és még nem kaptunk gólt? Csoda!



Ilyen még nem volt. Gólt rúgtunk a germánoknak...



kick off 96	Kiadja: ANCO
PC: 8MB RAM, 486/66, SVGA, CD, SB	
71%	

A SEGA TÉRNYERÉSE PC-N!

ECCO THE DOLPHIN

Eccoval, a fürge delfinnel évekkel ezelőtt már találkozhattunk: akkor a Megadrive tulajdonosok büszkélkedhettek vele, hogy csak nekik van ilyen "háziállatuk". Azóta sok víz lefolyt a lefolyón, s manapság a Sega név már a PC-sek körében is ismerősen cseng. Számos konzol játék konverziója jelent meg az elmúlt néhány hónapban, illetve várható megjelenése (Comix Zone, Tomcat Alley, Virtua Fighter), s most végre a '90-es évek elején az Év Játéka címet is elnyert Ecco is napvilágot látott.

A TÖRTÉNET DIÓHÉJBAN

Ecco békésen élt barátaival, családjával, játszótársaival az óceánok mélyén, míg egy nap óriási tengeri vihar kerekedett, és egy hurrikán minden ismerősét és szeretteit elragadta. Mivel társai szerint Ecco "kiválasztott", amit a fején látható 5 csillagalakú folt is jelez, küldetésre indul, hogy megtalálja az elragadott barátokat. Számtalan veszély leselkedik rá (gyilkos fogak, halálos áramlatok, végeláthatatlan útvesztők), intelligenciáját folyamatosan próbára tevő akadályokba ütközik: nincs könnyű dolga.


Kinézete ellenére szelíd állat a polip. Csak nem szabad szunyókálását megzavarni.

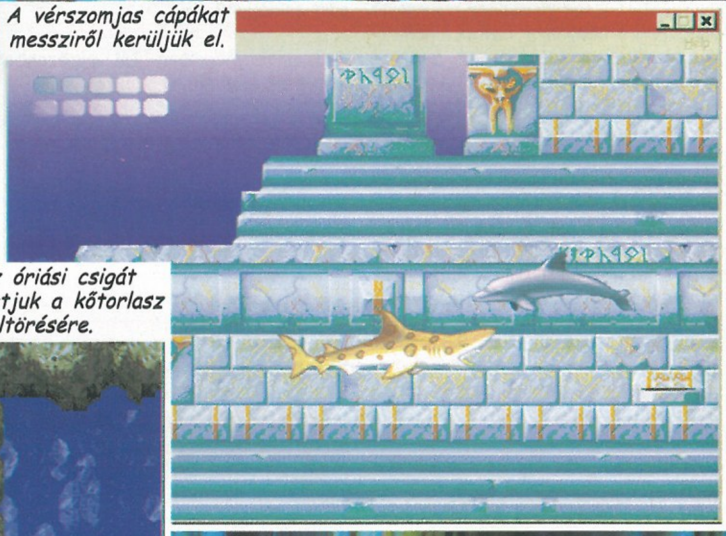
ERRE BÜSZKÉK LEHETÜNK

A játékot a magyar illetőségű Novotrade fejlesztette: a magyarságtudatunk komoly hátbaveregetést kap tehát. Windows alá íródott (Win3.1 vagy Win95) és érdekessége, hogy csak Pentium processzorral felszerelt gépen fut; ez viszont felér egy fenékberúgással. Egy új korszak előhírnöke, hiszen lassan minden valamire való játék Pentiumos erőműveken mozdul meg istenigazából, de ennyire konkrétan először ezen a dobozon vágták a képembe a "CSAK PENTIUMON FUT" feliratot. Játszható ablakban vagy teljes képernyőn is, mindkettőben jól pörög, még nagyfelbontásban is. A grafika kiképzése tényleg megéri a pénzét, de egy kicsit darabosnak éreztem. Mintha az apró grafikai elemek csak úgy tessék-lássék illeszkednének egymáshoz. Persze lehet, hogy ez csak nekem szúr szemet. A zene külön említést érdemel, a lassan hullámzó szinti alap ultrahangos "delfinbeszéddel" párosul, amitől valódi vízalatti hangulata kerekedik a játéknak.

✪

Összesen 24 szint vár felfedezésre, tele logikai feladványokkal, veszélyekkel és a tájékozódási képességet próbára tevő útvesztőkkel. Ahol nem tudunk továbbjutni, mert egy kőomlás az utunkat állja, ott kell lenni a közelben egy mozgatható sziklának vagy egy furcsa csigának, kagylónak, amivel felpattintható az úttorlasz. Ugyancsak ilyen módszerrel juthatunk tovább a vízsodrásban: egy követ az áramlatba taszítva annak árnyékában úszva elérhetjük célunkat. A csillogó gyémántokból a továbbjutást segítő rövid filmbejátszások és kódok pattannak elő, ha az ultrahangunkkal megcélozzuk őket. Hasznos infók gyűjthetők delfintársainktól is, akikkel szintén az ultrahangos módszerrel kommunikálhatunk. Ugyanezen elven alapszik térképünk is, amely egy nagy sugarú körben minden mozgót és állót megmutat. Élelem-, és levegőkészletünkre folyamatosan ügyelnünk kell: előbbit apró halak majszolásával, utóbbit a felszínre úszással tehetjük meg. Minden mély járatban vannak olyan pontok, ahol apró levegővételre alkalmas üregek vannak, csak fel kell őket fedezni és meg kell jegyezni a leggyorsabb hozzájuk vezető utat, hogy szükség esetén minél hamarabb visszataláljunk hozzájuk. Kerüljük a testi érintkezést a gyanúsan színpompás halakkal, az élesfogú cápákkal és bármilyen olyan vízi lénnyel, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy barát vagy ellenség. Ezekről mindig kiderül, hogy csak ártanak nekünk.

Összefoglalva a játék tényleg jó. Kellően nehéz feladványok és nem áthághatatlan akadályok állják utunkat. A következetesen felépített pályák átláthatók és kellő ügyességgel végigjátszható valamennyi szint. Egyedüli kifogást a még nem túl széles körben elterjedt Pentium minimumkonfiguráció miatt hozhatok fel. Látszik, hogy elsősorban nem az egyelőre 486-osokkal operáló magyar piacra szánták.


A vérszomjas cápákat messziről kerüljük el.


A legtöbb logikai feladvánnyal megtömött szint: az elsüllyedt város.



Ezt az óriási csigát használhatjuk a kőtorlasz feltörésére.



Immáron kettesben. A csillagfüzér a kivezető utat töri előttünk.


A térképen minden fontos tereptárgy jelölve van.

ecco	Kiadja: Sega
PC: P50, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB	
88%	

CINKELT LAP

Mint ígértük, ebben a számunkban a konzolosok kódhegyeket kapnak. Kezdjük rögtön az olvasói kódokkal! A Mortal Kombat továbbra is nagy népszerűségnek örvend, ezúttal Ceglédi Mártontól és a Szolnoki Megamenek (TM)-től kaptunk hozzá pár tippet. Mint írják, azért ragadtak tollat, mert unják, hogy általuk már több hónapja ismert kódokat közlünk.

Két oka van annak, hogy az ő levelüket most mégsem teljes egészében közöljük le: egyrészt nem vagyunk írásszakértők, másrészt az össze-vissza papírra vetett mondatokból néhol nem tudtuk kihámozni a lényeget, s úgy tűnik mi is olyan tökkelütött "hülye gyerekek" vagyunk, mint amilyenekről a levelükben beszéltek, ugyanis fogalmunk sincs, hogy mi fog történni az MK3-ban amikor "Kabal bepörög, és Motaro leesik...". Sajnos fél mondatokból nem értjük meg egymást, tehát ezúton hívjuk fel mindenki figyelmét, hogy aki kódokkal akar segíteni minket, az világosan, magyarul, kerek mondatokban fogalmazzon. Nos, akkor következzenek azok, amiket sikerült a levelükből kisilabizálni:

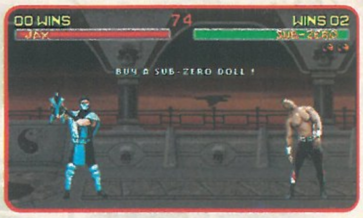
MORTAL KOMBAT 2 (ARCADE)

A savba ütés után rögtön húzzuk le a kart, így miután az ipse kidugta a fejét a savból, megszólal egy hang: Aoa!

MORTAL KOMBAT 2 (MEGADRIVE/ARCADE)



Legyünk Shang Tsunggal, és menjünk közel az ellenfélhez. Változzunk át Sub Zerová, aztán kezdjük kihúzogatni az ellenfelünk lábát, de EGYSZER várjuk meg, amíg föláll. Kivégzéskor fagyasszuk le, majd amikor Shang Tsung visszaváltozik, változzunk át Kung Laová, és csináljunk fejlevágást.



Arcade gépen hasonlóan kell ezt csinálni, csak Sub Zerová elég a kivégzéskor átváltozni, és aztán ne Kung Laová, hanem Jaxé változzunk, és fej-szétcsapást csináljunk.

A Szolnoki Megamen (TM)-ek azonban nem csak Mortalozni szoktak:

PUGGSY (MEGADRIVE)

Néhány kód:
040 753 100
654 736 561
633 117 114

SUPER MONACO GP (MEGADRIVE)

A megnyerés megnézéséhez a kód: **SENNA** vagy **CHAMPION**

UNIVERSAL SOLDIER (MEGADRIVE)

1-2 CHSGM	3-1 PKSND
1-3 MKSNS	3-2 CWBPM
2-1 SGGBY	3-3 SFTNP
2-2 JLGPH	4-1 CMVDG
2-3 JDRSD	4-2 BYTCM

ECCO THE DOLPHIN (MEGADRIVE)

A **"NEXT LEVEL"** képernyőn **tartsuk lenyomva az A-t és a START-ot.** A játék megáll, majd ha továbbengedjük, Ecco sérthetetlen lesz.

TOEJAM AND EARL 2 - PANIC ON FUNKOTRON (MEGADRIVE)

Pályakódok:
3- UYJ2KE-YL913
5- UJY8KEW5!VQ7
7- M-Y2216IV!87
9- PJFL3HWDT1Q7
11- UYJLCC0!NVQ-
13- NKYLHC8FJT-A
15- T1XLCXY72!Q2

SMASH TV (SNES)

Az OPTIONS-ben nyomjuk meg sorban a **JOBBRA, FEL, LE irányokat, és a felső bal és jobb tűzgombokat.** Ezután indítsuk el a játékot, és válogathatunk a pályák között. Ha a játék nehézségének a beállítása közben benyomjuk a **FEL+L+R-t**, akkor 7 életet és continue-t kapunk.

PANZER DRAGOON 2 (SATURN)





Gugolya Róbert Tiszaföldvárról küldte be a következő kódot: ha el akarjuk veszteni a sárkányunkat játék közben, tartsuk lenyomva a **felső L és R gombokat, majd nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.**

A következő pályakódokat Rigó Balázs, salgótarjáni olvasónk küldte be:

TOM ÉS JERRY (GAMEBOY)

4: SZÍV, SAJT, SERLEG, ÓRA
8: -, ÓRA, SERLEG, SZÍV
10: MACSKA, SZÍV, -, SERLEG

TRUE LIES (GAMEBOY)

RSSHLS
QFFCSS

POWER RANGERS (SNES)

1- 0001	5- 1070
2- 3847	6- 8624
3- 5113	7- 2596
4- 3904	

GARFIELD CAUGHT IN THE ACT (MEGADRIVE)

A Garfield pályakódokat Nagy Kristófnak köszönhetjük Bajáról.
0- GUMICSIRKE, MACKÓ, NAGYMAMA
1- NAGYMAMA, GARFIELD, ODIE
2- MACKÓ, JON, GUMICSIRKE
3- JON, MACKÓ, HELÉNA
4- ODIE, HELÉNA, JON
5- NAGYMAMA, MACKÓ, GARFIELD
6- ODIE, ODIE, HELÉNA

RAYMAN (PLAYSTATION)

Ezzel a frankó kóddal meg lesz minden Electoon, megverekedhetünk Mr. Darkkal, és 99 élet áll a rendelkezésünkre: **942KV3W9XD**

BATMAN & ROBIN (SEGA CD)

Bárhol a játékban pauzáljunk, majd adjuk be a **B, A, LE, B, A, LE, BAL, FEL, C kombinációt.** Ha jól csináltuk, egy átvezetőjelenet következik, és máris a következő pályán leszünk.

DESTRUCTION DERBY (PLAYSTATION)

Válasszuk ki a Wreckin' Racinget, majd a Championshipet, s nevünknek azt írjuk be, hogy: **NPLAYERS**. Most menjünk vissza a Wreckin' Racinghez, de ezúttal a Race Practice-t válasszuk. Ha minden igaz, ezután beállíthatjuk az ellenfeleink számát.

Hasonlóképpen a nevünknek írjuk be a következő kódokat:
REFLECT! - a titkos Ruined Monastery pálya.





!MONKEY! - öt darab 360 fokos pördülés után egy majom kezd rohangálni a pályán, s ahányszor nekimegyünk, 50 pont a jutalmunk.
DERBYMAN - a többi versenyző füstölni fog.

VIEWPOINT (PLAYSTATION)

Pályakódok:

1-1: CGG	4-1: KCK
1-2: CLL	4-2: KKC
1-3: CRR	4-3: KNG
2-1: FCF	4-4: KTL
2-2: FHF	5-1: MCM
2-3: FMK	5-2: MHH
3-1: HCH	6-1: PCP
3-2: HHC	6-2: PHK
3-3: HMH	6-3: PPC

A következő cheateket pauzálás után vigyük be:
Sérthetetlenség: NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, FEL, FEL, LE, LE, L1, R1, SELECT.
Pályaléptetés: NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, JOBB, BAL, LE, R1, L2, R2, L1.

LOADED (PLAYSTATION)

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1+L2 gombokat tíz másodpercig. Ezután továbbra is tartsuk ezeket lenyomva, és adjuk be a következő kombinációkat:
Muníció: LE, JOBB, KÖR, BAL, JOBB, KÖR.
Tűzerő: LE, JOBB, LE, JOBB, HÁROMSZÖG.
Életerő: JOBB, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, HÁROMSZÖG, KÖR.
A kódok hatására az Ammo, a Power és a Health opciók fognak megjelenni a PAUSE menüben, és rájuk állva maximálhatjuk a muníciónkat, a fegyverünk tűzerejét, illetve az energiánkat.

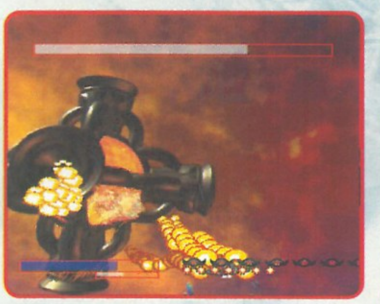
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (ARCADE)

A következő Ultimate Kombat Kódokkal (a Game Over képernyőn) az eredeti Sub-Zero-t, Mileenát és a titkos nindzsát, Ermacot csalhatjuk elő.
Sub-Zero: 81835-81835
Mileena: 22264-22264
Ermac: 12344-44321
Ha Ermac aktivizálva van, Shang Tsung is fel tudja ölteni az alakját, a kombináció: LE, LE, FEL, NAGY RÚGÁS.

NOVASTORM (PLAYSTATION)

Érjünk el egy jobb eredményt, és a nevünknek az írjuk be, hogy TWIRLY plusz még egy szóközt. Nyomjunk egy Startot, és a főmenüben máris megpillanthatjuk a pályaválasztás ikonját.





TOH SHIN DEN S (SATURN)

A Saturn változatban egy jópofa dologgal próbálkozhatunk: ha a címképernyőről a felső két gombot benyomva indulunk, a játékban a karaktereinknek óriási vízfejük lesz.

AGILE WARRIOR (PLAYSTATION)

Játék közben pauzáljunk és úgy vigyük be az alábbi kódokat:
Maximum fegyverzet: BAL, NÉGYZET (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KÖR, LE, X, R1 (4X), L1 (4X), R2 (4X), L2 (4X).
Maximum üzemanyag és páncélzat: BAL, NÉGYZET (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KÖR, LE, X, HÁROMSZÖG (3X), KÖR.
Sérthetetlenség: BAL, HÁROMSZÖG (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KÖR, LE, X, HÁROMSZÖG (3X), NÉGYZET.

RAIDEN PROJECT (PLAYSTATION)

Küldetés választás: menjünk a SETTINGS menübe, azon belül pedig a DFFICULTY menübe, s ott tartsuk lenyomva az R1, R2, L1, L2 gombokat, és nyomjunk START-ot.
16 credit: a második irányítót használva rakjuk a credit limitet 9-re, és indítsuk el a játékot. Amikor a játék elindul, nyomjunk START-ot az egyes irányítón, majd hagyjuk a kettes játékost felrobbanni. Ha lepauzáljuk a játékot, már láthatjuk is, hogy 16 creditünk lett.

TWISTED METAL (PLAYSTATION)

Néhány kód, hogy még élvezetesebb legyen a játék:
Örök lőszer: HÁROMSZÖG, SZÓKÖZ, NÉGYZET, KÖR, KÖR.
Helikopter nézet: KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, SZÓKÖZ.
Harc a sajátjaink ellen: HÁROMSZÖG, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.
Örök energia: NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, SZÓKÖZ, KÖR.
A nagy küzdelem: NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET.

WIPEOUT (PLAYSTATION)

A titkos Firestar pálya előhívása: álljunk rá a one player feliratra, és tartsuk lenyomva a L1, R1, JOBB, START,





NÉGYZET, KÖR, X gombokat. Ha így a Time Trialre, vagy a Single Race-re megyünk, máris választható a rejtett pálya.

SEGA RALLY (SATURN)

A Lake Side pálya kiválasztását már leközöltük, most íme a rejtett Lancia Stratos aktivizálásának módja, amit a főmenünél kell bevinnünk: X, Y, Z, Y, X.
A Stratos kiválasztása gyakorló ellenfélnek: a pályaválasztásnál tartsuk lenyomva a **Z-t, majd C-vel válasszunk, a Z-t pedig majd csak a verseny indulásakor engedjük fel.**

Tükör mód:
Arcade módban: a Select Game képernyőn a választás (C-vel) közben tartsuk lenyomva az Y-t.
Time Attack vagy 2játékos módban: a pályaválasztás közben nyomjuk az Y-t.
Kamera zoomolása a visszajátszásnál
TV-s perspektívából nézve a versenyt tartsuk lenyomva a Z-t és a LE irányt, így az L és az R gombokkal tudunk közelíteni-távolítani.
Profi versenyző a ghost módban:
A ghost módban ugyebár mindig - a gép bekapcsolása óta - a legjobb időt futott kocsi szellemképét láthatjuk, ám egy cheat segítségével ezt felválthatjuk a játék készítőinek a legeredményesebb futamával. Nagyon nehéz utolérni, ám nem lehetetlen, és sokat tanulhatunk tőle. Az előhívásához mindössze annyit kell tennünk, hogy amikor a Time Attack-nél a körök számát adhatjuk meg, a választás közben az X-et és a Z-t lenyomva tartsuk.

SHINOBI X (SATURN)

999 shuriken: az options képernyőn álljunk rá a SHURIKENS-re, és a felső gombokat nyomva tartva adjuk be a C, A, B kombinációt.
99 élet: a főmenüben a GAME START-ot felgyújtva vigyük be a következőket: A, Z, B, Y, C, X, START.
0 élet: szintén a GAME START-ra álljunk, majd a kombináció: A, B, C, B, A, START.
Az összes FM Video megnézése: az intro alatt adjuk be a következőket: C, X, B, Y, A, Z, START. Így az összes átvezető képsort megnézhetjük, közben a START-tal léptethetünk.

ASTAL (SATURN)

Sérthetetlenség: a játék alatt pauzáljunk, és vigyük be a következő kódot: FEL, Y, BAL, A, LE, B, JOBB, C. Ezt minden pályán meg kell ismételni.

NHL'96 (SNES)

Kapcsoljuk be a gépet, majd várjuk meg, amíg lefut az intro, és megjelenik a címképernyő. Amikor a stáblista elkezd scrollozódni, tartsuk lenyomva a **SELECT-et, és gyorsan nyomkodjuk az L-t és az R-t.** Nyomjunk START-ot, így amikor a GAME SETUP képernyő bejön, a "K-Rog" szót kell hallanunk, és négy rejtett csapat közül választhatunk.

MYST (SATURN)

Amikor a címképernyő feltűnik, tartsuk benyomva **a felső két gombot, és nyomjuk le a START-ot és az A-t egyszerre.** Ügykődésünk hatására végignézhetjük, hogyan készült a Myst.



WILD GUNS (SNES)

A szereplőválasztásnál nyomjuk le a következőket: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Ekkor egy hangot is kell hallanunk, majd kiválasztva a szereplőnket a kezdőszintet átugorhatjuk.

CINKELT LAPOK V2.0.

DUNE II TIPPEK 40 PONTBA GYŰJTVE + A LEGFORRÓBB PC TRÜKKÖK

ELŐCSATÁROZÁS

1. Az I. és II. szint feladata a terménybegyűjtés. Ezekben csak erre koncentráljunk.
2. Az I. szinten az ellenség robbantgatásai nem befolyásolják az erdményt.
3. A II. szinten érdemes 3 refinery-t építenünk. Gyorsabb lesz a begyűjtés, és nem kell silót építenünk. Az ellenséges támadásokat épületjavítással kompenzáljuk. A munkába induló és onnan hazatérő harverek mellékesen eltaposhatják az ostromló gyalogosokat.

ÉPÍTS BÁZISTI

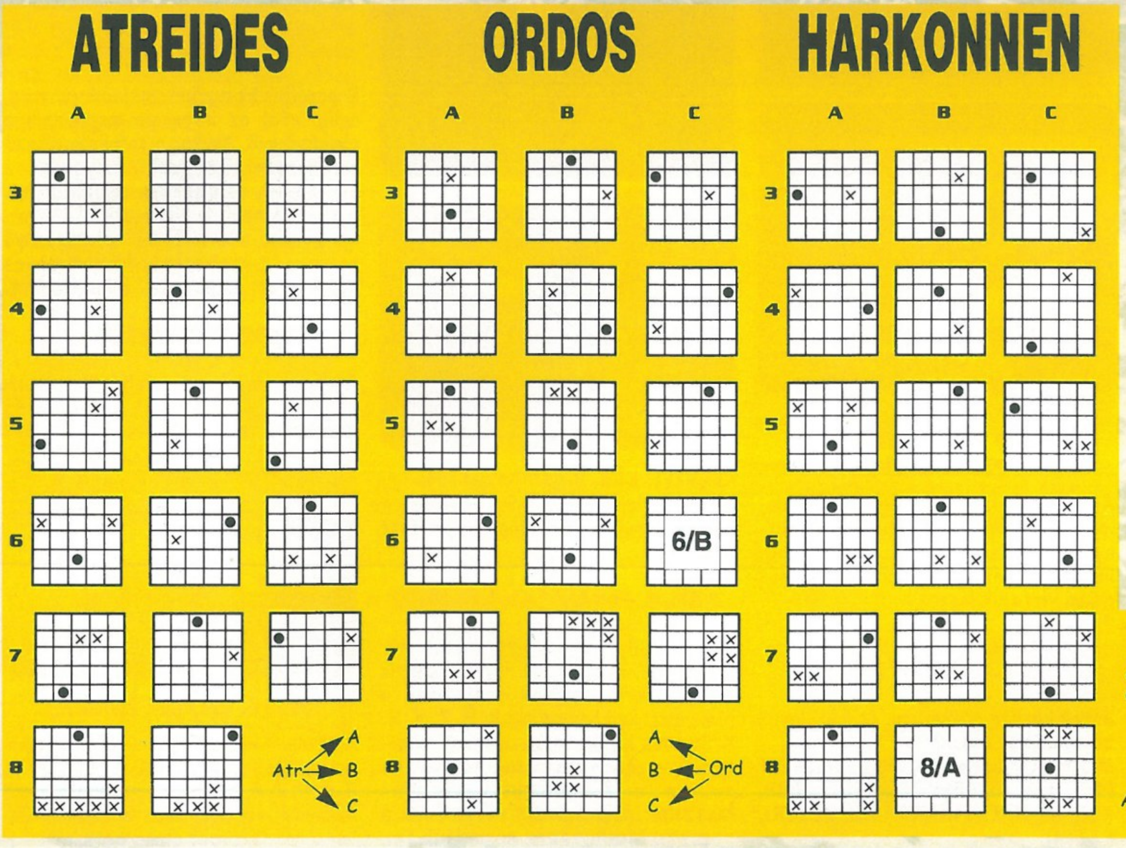
4. Az építés megkezdése előtt küldjünk egy-egy egységet a legközelebbi sarokba. Mire a refinery-k elkészülnek, minden bizonnyal lesz már fűszermező is.
5. Rögtön két refinery-t építsünk. Időt nyerünk! A radar ráér a második menetre is, amikor a harverek visszajönnek.
6. A bázis kiépítését úgy végezzük, hogy akkor is tudjon védekezni, ha éppen nem vagyunk ott.
7. A játék elején számíthatunk ellenséges desszantra, amit a bázisunk mögé raknak le. Ezért már az elején a főtámadással ellenkező oldalon is hagyjunk némi erőt (kb. az erőink negyedét, ötödét).
8. A nehézgépgyártó üzem /Heavy Factory/ és javítóműhely kedvenc célpontja az ellenségnek. Ezek ne csak távolabb legyenek a fő arcvonaltól, de gondoskodjunk a védelmükről is /tank + áru/.
9. Ne legyen elzárt üres mezőnk. Ez főként a refinery, a gyárak és a starport mellett okoz problémát, ha egy járművünk pl. egy harver a refinery-ről bemegy, és onnan nem hozható ki. Ha mégis lesz ilyen, sürgősen építsünk rá falat. /Wall/
10. A közeli hegyet lehetőleg kerítsük be. Az ellenséges gyalogságot nehéz onnan kiirtani. A mi gyalogságunk számára viszont ideális hely.
11. A starportban való vásárlás olcsóbb a gyártásnál. Ha az árak nem megfelelőek, akkor újra klikkeljünk. Egyébként a gyártási ár 50 és 160 %-a között kaphatók a járművek.
12. A vásárolt, vagy legyártott rakétavetőket /Missile Tank/ a bázistól távolabb egy sziklán helyezzük el, ahol nem zabálja fel a Worm, nem támadja meg az ellenség, és főként ők, lelkesedésükben nem lövik szét a bázisunkat.
13. A biztonság okáért mindig sziklán tároljuk a járműveinket.
14. A VII. szinten légitámadás várható. Ellene 4-6 rakétaágyú nyújt védelmet. A megtámadott épületeket azonnal ki kell javítanunk. Erre kb. 300 creditet tartalékoljunk.

KUTASD FEL AZ ELLENSÉGET!

15. Ha kiépítettük a bázisunkat, "keretezzük be" a térképet. Egy-egy olcsóbb járművünk /Trike, Quad/ menjen az általunk birtokolt két sarokból a másik kettőbe, majd a kettő közötti területet derítsék fel. Ha az általuk húzott egyenes vonal valahol kipúposodik, vagy sziget képződik mellette, ott az ellenség. Persze közben találhat fűszermezőt is.
16. Ha fűszerforrást találunk, lőjünk bele, mielőtt még valamelyik járművünk felrobban rajta.
17. Érdemes néhány páncélautót feláldozni az ellenséges bázis felderítésére. Az ágyúik elhelyezése és a yard helye a legfontosabb. Figyeljük meg az egyes területeket védő járműveik elhelyezését is.

KERÜLJ AZ ELLENSÉG MÖGÉ!

18. A felderített bázisnak keressük meg a leggyengébb pontját. Ott igyekezzünk lejutni a lehető legmélyebbre /a térkép széléig/.
19. A behatolás előtt hatástalanítsuk a területet védő járműveit is.
20. A hatástalanítás egyik módja a kicsalogatás. Egy rakétavetőnk rálő, majd sürgősen visszavonul. Mi két-háromszoros túlerővel lesben állunk. Lehet, hogy ezt a csalit többször is meg kell ismételnünk.
21. Ha találunk, vagy megtisztítottunk egy olyan sziklarészt, amely a bázisával összefügg, és ágyúval nem tudja belőni, vigyünk oda egy MCV-t, építsünk egy yardot és rakjunk le feléje lapokat. Ezzel egy-



• = saját egység
× = ellenséges egység
A keret melletti bázis általában nem éri el a térkép szélét.

Az A,B,C jelzések az óramutató járásával egyeznek meg.

részt felderíthetjük az ellenséges bázist, másrészt a lapokara elhelyezett rakétaágyúkkal több járművüket is megsemmisíthetjük.
22. A beépüléshez tartalékoljunk 1500-2000 creditet, mert az ágyúnkat folyamatosan kell javítanunk.
23. A beépülést érdemes rakétavetővel kombinálni. Ez az ellenséges lapok és épületek szétlövésével utat nyit a további lapok lerakásához.
24. A yardunk védelmére célszerű egy ágyút tenni, mert az rögtön felkelti az ellenséges járművek érdeklődését. Az energiapótlásra építsünk szélmotort, s ha van elég helyünk és pénzünk, /és elég szemtelenek is vagyunk/ egy javítóműhelyt is.
25. Gyakran az ellenség háta mögött van fűszermező. Kerülővel hozzunk ide harvereket. A "legeltetés" azonban odafigyelést kíván, mert a teli harver elindul haza az ellenséges bázison keresztül, ahol szétlövik. Ezért a teli harvereket küljük a térkép szélére, onnan kerülővel haza.

BÉNÍTSD MEG!

26. Szervezzünk egy csoportot /3 tank + 3 rakétavető/, s ezzel pusztítsuk el az ellenséges yardot.
27. Amennyiben az ellenséges harver az ágyúinak a hatósugarán kívül legel, állítsunk rá két tankot, páncélautót, hogy még a feltöltődése előtt lőjék szét. Hamarosan tapasztalhatjuk az ellenséges aktivitás csökkentését. Rakétavetővel rakétaágyút úgy célszerű kilőni, hogy a rakétavetőt attackra állítva elindítjuk, majd move-ra állítjuk, és vele párhuzamosan haladunk a kurzorral. A lövés pillanatában klikkelünk, mire a járművünk 90 fokban kitér. Ha időben nyomjuk meg az egér gombját, az ágyú nem lő vissza, hagyjuk ott a rakétavetőnket, sőt segítséget is hozhatunk.
30. A támadáskor ügyeljünk arra, hogy ne kerüljünk be egy másik ágyú hatáskörébe.
31. Ha ellenséges járművet támadunk meg, legyünk mindig túlerőben.
32. A lesérült járműveinket küldjük vissza javításra. A hiányukat a tartalékból pótoljuk /ha van/.
33. Ha ellenséges járművet üldözünk, vigyázzunk arra, hogy ne kerüljünk be az ellenséges bázis ágyúinak a hatáskörébe. Ha minket üldöznek, lehetőleg az ágyúink felé meneküljünk.
34. Ellenséges rakétavetőt tankkal, vagy páncélautóval úgy támadjunk, hogy közvetlenül mellé megyünk. Közelre nem tud lőni.
35. Az ellenséges bázis elpusztításánál a yard után lőjük szét a silóit és a refinery-t, hogy ne legyen pénze /bár érdekes módon mindig van némi dugi pénze/, majd a laktanyákat és a gyárakat. A szélmotor és a radar már nem lesz veszélyes.
36. Ha MCV-vel nem tudunk beépülni, és szét tudnánk lőni egy szélmotort, vagy gyárat, amikor már vörös lesz az állapotmutatója, akkor egy gyalogosunk elfoglalhatja. Ezután már melléje lerakhatunk lapot, és építkezhetünk.

ARASS A GYŐZELEM ELŐTT!

37. A harc a fűszerért folyik. Ha megbénult az ellenség, az utolsó épületeit ne lőjük szét, hanem gyűjtsük be a termést. Ez nagyon unalmas, de megemelkedik a teljesítményünkért kapott pontok száma.
38. Ha kevés a silónk, és a harchoz még szükségünk lesz pénzre, a fűszer a harverekben is tárolható, de pontot csak a feldolgozottakért kapunk.

ÉS MÉG...

39. Az Ordos család nem tud /AMIGÁN/ rakétavetőt gyártani, viszont a VII. szinten nem kapnak légitámadást. Az általuk felfröcskölt, bezöldített járműveket /ha mi vagyunk ők!/, amíg zöldek, használhatjuk.
40. Nehézgyalogsága csak a Harkonnen családnak van. A III. szinten a quadokkal kombinálva igen hatásosak.

✪

Ha neki mersz vágni a IX. szintnek, ne építs egymás mellé épületeket, gyorsan szerezz be egy MCV-t, mert szétlövik a yardodat, és még sok kellemetlen meglepetés érhet, míg a hármas koalíció öt yardjának szétlövése után, a többivel is megbírkózol.

DUKE NUKEM 3D

Kiss Istvántól Budapestről tök jópofa levelet kaptunk, aminek a végén még egy kis Duke Nukem 3D csemege is volt. Talált 4 titkos pályát:



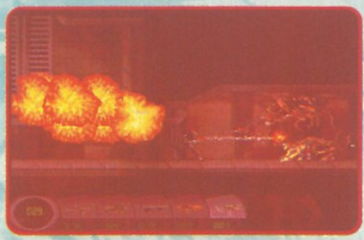
Az első: az első világ 4. pályáján van. A legvégén, amikor a csatorna nagyon gyorsan sodor a kijárathoz, út közben van egy repesés a falon. Egy gránátot beleeresztve már szabad is az út. Itt egy földalatti rakétakilövő bázisra juttok.



A második: a második világ 5. pályáján található. A végén, miután a hologramnál kinyírtuk a két nagy dögöt, a plafontól kábé fél méterrel lejjebb van egy gomb, amibe belelőve kinyílik egy titkos ajtó a terem oldalán. Ezen a pályán egy hatalmas futószalagra kerülünk rá. István szerint ez a játék legjobb pályája.
A harmadik: a harmadik világ 5. pályáján van a filmstúdióban. A hatalmas radar mellett a raklámtábla legalsó betűjét megnyomva egy ajtó nyílik meg mellettük.
Végül az utolsó: a Hotel Hell pályán található a főszörny előtt. A pályán van egy medence, amibe víz esés ömlik. A vízesésbe ugorva elteleportálódunk egy másik helyszínre, ahol a pálmafákat felégetve tudjuk lecsapni a titkos pálya bejáratát.
István még két trükköt is elárult: a második főnököt, Overlordot úgy lehet hiba nélkül bármilyen nehéz fokozaton kinyírni, hogy miután kinyílt az ajtó, magunk után csaljuk és beugrunk a kis lyukba a falon, amiben víz van. A vízben állva és a célkeresztet felirányítva simán lelőhetjük a dögöt, az meg csak ott topog és nem lő ránk. A végső összecsapásnál pedig a stadion tetejére jettel felszállva találunk egy ballont, amibe ha gránáttal belelövünk, annyi lőszer esik ki, hogy az egész játékot végignyomhatnánk vele. Ennyi.

ABUSE

Tamási Péter Pilisvörösvárról az Abuse-t nyúzta addig, amíg rá nem bukkant egy kis csalásra. A teljes verzióval rendelkezők számára érvényes: **abuse -edit**-tel indítsuk a





játékot. Belépés után mozgassuk a kurzorunkat a képernyő szélére, majd nyomjunk **Shift-Z-t**. Bázikus erejű lövéssel rendelkezünk ezután a **Tab** megnyomására.

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY





Jánosi Zsolt Kaposvárról lepett meg bennünket két apró cheattel ehhez a kiegészítő lemezhez. Nyomjuk le egyszerre a **CTRL**, **ALT** és **SHIFT** gombokat, majd írjuk be a következőket: a **CLARK** hatására röntgen-képre válthatunk, **KENT**-re pedig sérthetetlenné válunk.

COMMAND AND CONQUER

Egyszerű, de nagyszerű tippet kaptunk Budapestről, Várhelyi Zoltántól a Virgin egyik legnagyobb durranásához. A komolyabb missziók között, ha a GDI olda-





lán harcolunk, állandó nukleáris támadás rombolja le újra és újra bázisunk szerelőcsarnokát (construction yard). Komoly summába kerül az állandó helyreállítás, ezért kell valami más megoldásnak is lennie. Van is! Építsünk néhány AGT-t úgy, hogy homokzsákok kötik őket a bázisunkhoz. A Brotherhood mindig inkább az AGT-re tüzel, ha van ilyen a birtokunkban, úgyhogy ezzel a sokkal kevesebb kreditbe kerülő megoldással túljárhatunk az eszén.

ALONE IN THE DARK 2

Rajnai Arnold Székesfehérvári olvasónk nagy AITD rajongó, s ezt nem rejti véka alá: remek csalást küldött a 3D-s kalandjátékok egyik prominens képviselőjéhez. A trükk a következő: 32.000 energiapontot lehet begyűjteni úgy, hogy felvesszük a mérget és a bort a konyhában, összekeverjük majd megisszuk. Ekkor legalább -1000 lesz az életerőnk. Viszont ha elég sokáig ismételjük, egyszerre azt vesszük észre, hogy a mínusz eltűnik és 32.000 lesz helyette.

Cutthroat Island

Bevallom, én nagyon kedvelem az 50-es évek nagy történelmi kalandfilmjeit, a hatalmas, többszáz statisztát megmozgató kosztümös jeleneteket, ezért a **Cutthroat Island**-hez már eleve egy kicsit pozitívan álltam hozzá. Manapság sajnos már kimentek a divatból az ilyen típusú filmek, kuriózumnak számít tehát Renny Harlin alkotása, ami ha jól tudom Kalózok Szigete címmel fog a magyar mozikban futni. A főszereplő Geena Davis, a férfi partnere pedig Matthew Modine.

A történet a XVII. századba kalauzol minket, a kalózok fénykorába. Geena Davis egy csinos kalózlányt alakít, akinek az apját a saját testvére öli meg. **A haldokló apa egy legendás kincs térképének az egyik részletét a lányára bízza**, ám Morgan nem tud latinul, ezért először is le kéne fordítani valahogy. Így akad össze egy jamaicai börtönben Shaw-val, aki végül segít neki, s a térkép többi részletének a előkerítéséhez számtalan kalandon mennek keresztül együtt.



Morgant nem túl szívélyesen fogadják a börtönben.

✪

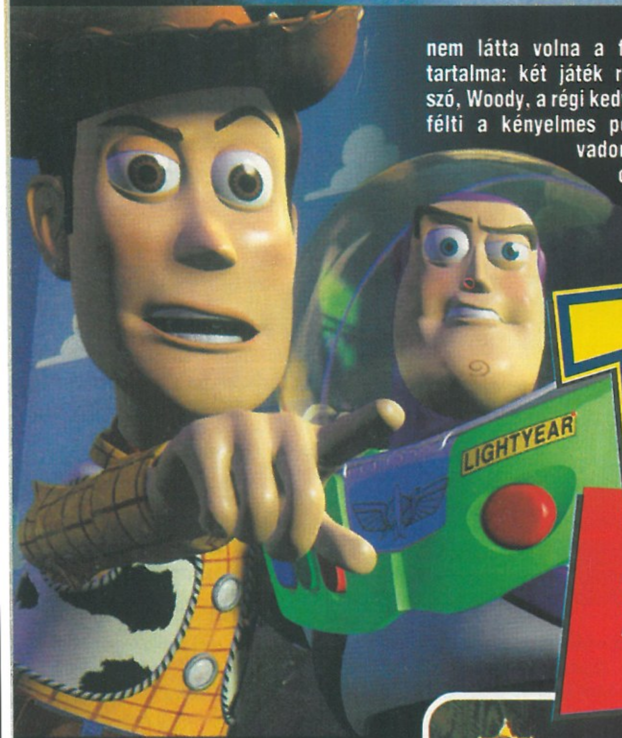
A filmből készült játék Super Nintendo verziójáról már írtunk korábban is pár sort, most a **MegaDrive** verzió megjelenése miatt említjük meg újra. A két verzió között gyakorlatilag lényeges különbség nincs: a grafika teljesen azonos színvonalú, s a játékmenetben sincs változás. Miután választottunk a két főszereplő közül, rögtön a börtönben találjuk magunkat, s a ránk támadó katonákat kell kaszabolnunk. A játék többi pályája is nagyrészt ugyanilyen **oldalra scrollozódó kardozásból** tevődik össze, leszámítva a két kocsis részt, ahol csak az akadályokat kell kerülgetni. Az mondjuk az akció nem túl vál-tozatos: rengeteg egyforma ellenfél jön, a feladatunk pedig csupán a vívásra korlátozódik. Igaz a nagyobb városrészeknél már tájékozódnunk is kell, mivel a játékmenet nem teljesen lineáris.

A játék végülis a bunyós anyagok kedvelőinek fog kellemes perceket szerezni: kaszabolhatunk kedvünkre, a pályák teljesítésével újabb mozdulatokra is szert tehetünk, néhol pedig még fegyvereket is találhatunk. Aki azonban ennél többre vágyik, az inkább felejtse el.



Az ellenség győzedelmeskedett.

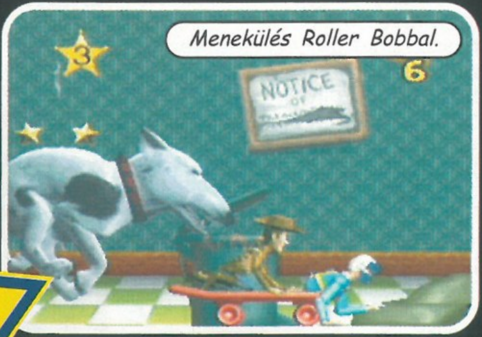
cutthroat island	Kiadja: Acclaim
MEGADRIVE	
78%	



Toy Story

A **Toy Story**-ról - a világhírű film alapján készült játékról - immár harmadszor teszünk említést, talán ez is mutatja, hogy mennyire kiemelkedik a mostanság sajnos egyre apadó 16 bites játékok mezőnyéből. A segás verziót már bemutattuk, tehát most a **Super Nintendo változat** van soron.

A játék első pillantásra szinte teljesen azonos a MegaDrive verzióval: itt is **Woody-t irányítjuk a film eseményei alapján készült oldalra scrollozódó pályákon.** Ha valaki nem látta volna a filmet, röviden a tartalma: két játék rivalizálásáról van szó, Woody, a régi kedvenc rongycowboy félti a kényelmes pozícióját, amit a vadonat új műanyag csillagharcos, Buzz Light-year veszélyeztet. Woody kibabrál Buzz-zal, ami azonban rosszul sül el, s mindkettőjüket veszélyes kalandokba sodorja. A két játékfigura barátsága azonban pont ezek miatt a kalandok miatt válik egyre szorosabbá...



Menekülés Roller Bobbal.

✪

A játékkal kapcsolatban az első szembeötlő különbség a grafika: **szerencsére igyekeztek kihasználni a Super Nintendo képességeit,** az egyszerre kirakható 256 szín segítségével a hátterek és az objektumok még gyönyörűbbek, még szebben kidolgozottak és árnyaltabbak. A 3D-s rész, azaz a játékgép belseje szintén részletesebben kimunkált, ám itt már nem csak a külsőségekben van változás, hanem magán a pályán is. A folyosó más formájú, kevesebb marslakót kell begyűjteni, s a pálya végénél még egy mozgóblokkos trükkel is találkozni fogunk.

Azonban semmi sem fenékig tejfel, van egy kevésbé örvendetes változás: ezúttal **csak 17 pályát fogunk a kártyán találni,** a Day-toy-na szintet hiába keressük a játék vége felé. Talán a rengeteg grafika miatt nem fért már be. Mondjuk ez nem éppen a leglátványosabb pálya volt, tehát nem valószínű, hogy bárki is nagyon hiányolná. A játék összességében SNES-en is döbbenetesen jól sikerült, kár lenne kihagyni.



Sid hozzálát Woody "kezeléséhez".

toy story	Kiadja: Disney Interactive
SUPER NINTENDO	
98%	

A ma már milliós eladási statisztikával rendelkező **Cyberia** első részét joggal nevezhetjük a CD-ROM játékok jelentős mérföldkövének. Bámulatos pre-renderelt animációkban gyönyörködhettünk, a programban úttörőként alkalmazták motion capture rendszert, a látványra pedig a **hihetetlen audio hangzás** tette fel a koronát. A remek zenék mellett minden ajtó a képpel tökéletesen szinkronban szisszent, a gyáregységekben ventillátorok búgtak, minden figurának külön hangja volt, így még a legjelentéktelenebb szereplő is teljesen egyedi karaktert kapott.

Nos, végre megérkezett a második rész, s ahogy számíthattunk rá, ez még profibb mint az elődje. Még tökéletesebb mozgások, még profibb animációk, és még jobb hangeffektek jellemzik a játékot. És amiért nekem különösen tetszik mindkét rész, az a **hibátlan rendezés, a megkomponáltság**. Bár a játék a jövőben játszódik, mégis nagyon életszagú, például akció közben tökéletesen lényegtelen hétköznapi beszélgetéseket hallgathatunk ki, a szereplők teljesen természetesen viselkednek.


Belépni a computerbe csak egy kis virtuális lövöldözés után lehet.


Ha kudarcot vallunk a VR térben, fullasztó élményben lesz részünk.

HÁROM ÉV ALVÁS UTÁN ISMÉT A TŰZVONALBAN!

CYBERIA²

RESURRECTION


Megérkezésünk az FWA főhadiszállásra.


A katonák elől húzódjunk a falak mellé.

A FELTÁMADÁS

A történet ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt, s ezt abszolút szó szerint kell érteni. Mint emlékezetes Zak félig ember, félig a nanotechnológia szörnyszülöttjeként visszazuhant a Föld légkörébe, egy hegyoldalba. Az első rész végén, a stáblista alatt már csak hallhattuk, most már viszont láthatjuk is mi történt vele azután: egy Dr. Corbin nevű fickó akadt rá.

Immár három év telt el, Zak azóta a **Free World Alliance** egyik kriogén kamrájában pihent. Álmából az FWA ellen lázadók egyik vezetőnője, Novelle ébreszti fel, s még be sem mutatkozik, csak közli a száraz tényeket: a meggyógyított Zakot megszöktetik, ugyanis a Cyberia fegyver egy újabb őrült kezébe került. **Dr. Corbin biológiai fegyverként akarja használni azt a "nanoszemetet", amit Zakról szedtek le.** A lázadóknak szükségük van Zak vérére, hogy elkészítsék az ellenszérumot. A mentési akció azonban nem megy zökkenőmentesen, hőseinket észreveszik, s megkezdődik a hajsza.

A SZÖKÉS

A szökésnél rögtön gyalogos lövöldözős résszel kezdünk, majd autóval folytatjuk az útunkat. Az autóval végül egy kietlen terepen állnak meg hőseink, ahol egy újabb szereplővel ismerkedhetünk meg: a BLADES-ünkbe (azaz a szemüvegünkbe) Novelle kommunikációs tisztje, **Graham** jelentkezik be. Mivel a BLADES szóló-menüje valami miatt nem működik, ezúttal ő fog segíteni nekünk a csapdák hatástalanításánál. Repülőn folytatjuk az útunkat. Az ellenállás kémjéhez, **Dr. Richards**-hoz kéne eljutnunk, aki Corbinnel dolgozik, s aki - biztonsági okokból - mindeddig nem fedte fel a hollétét.

A szerencse azonban elpártol hőseinktől: elektromos viharba keverednek. Hogy épségben kikerüljünk, jó céllövő tudományra lesz szükségünk...

Miután kikászálódtunk a viharból, Graham egy megdöbbentő üzenetet fog Richardstól: Dr. Corbinnek teljesen elment az esze,


A tetőn lelkes "fogadóbizottság" igyekszik felénk.


Az épületen szétlőhetjük még az üvegeket is.

AZ ÚJDONSÁGOK

A játék kezelése teljesen megegyezik az első résszel, tehát csupán az egérre (vagy a joyra) és a billentyűzetre van szükségünk. Újdonságot néhány gyalogos résznél fogunk tapasztalni, ugyanis néhol - miközben az egérrel egy célkeresztet mozgathatunk - **az emberünket külön irányíthatjuk a képernyőn**, le is hajolhatunk, és ugrálhatunk is. (Ctrl)

A program - csakúgy mint az első epizódban - a lényegesebb részek után automatikusan állást ment, amit majd az "L" billentyűvel tudunk visszatölteni.

hamarosan a saját fajtáján akarja kipróbálni a nanotoxint, az ellenszer tehát roppant sürgős. Az üzenet azonban megszakad, s sajnos Graham nem tudja az FWA koordinátái nélkül lokalizálni. Be kell valahogy jutnunk az FWA főhadiszállására. Az FWA épületében épp baleset történt, így a helyszínre induló kivizsgáló hajó bejutó kódját Graham még "elkapja", ám hogy hogyan fogunk kijutni, az még a jövő titka.



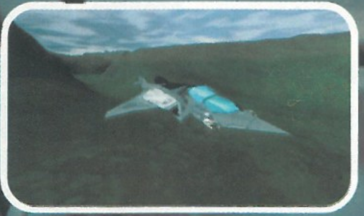


Utunkat négykeréken kezdjük, majd egy kis csellel folytatjuk.





Veszélyes akrobatamutatvány, ám a kényszer nagy úr.





Zak pihen egy kicsit, álmában visszatér az előző részbe.

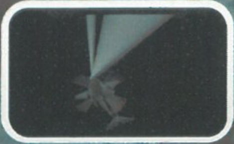
AZ FWA FŐHADISZÁLLÁSON

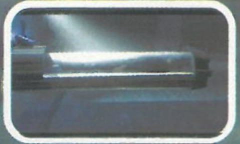
Az épületben először is kerüljük a feltűnést, ne lőjünk senkire, s ha a fejünk felett például jobbra megy valaki, akkor húzódjunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem másik felén) egy kapcsolótáblához. A feladat egyszerű: csak be kell ütnünk a számsorokat, amiket Graham letapogat nekünk.

Egy virtuális komputerhez érkezünk, mindenek előtt a bejutáshoz egy kis lövöldözés kezdődik a virtuális térben. Ha bejutottunk a rendszerbe, két file-t kell megtalálnunk: az installations\research facilities\ könyvtárban **az inventory-t, ahol a keresett koordinátákat találjuk,** és a weapon systems könyvtárban **a defensive weapons file-t,** ami a főhadiszállás őrrobotjainak a biztonsági kódjait tartalmazza. Ezután már csak ki kell jutnunk valahogy az épületből.

Zak a tetőn leejti a fegyverét, de Novelle még idejében érkezik a repülővel, ismét menekülünk tehát, egy a régi Cyberiát idéző repülős rész jön. Sikerül egérutat nyernünk, s közben Graham sem tétlenkedett: Richards egy kutatóbányából küldte az üzenetet. Hosszú repülés veszi kezdetét, ami alatt Zak egy kicsit szundít. Rémálmában visszatér az Arkangyal bázisra, egy kis nosztalgiázás következik tehát.

Egy háromszög alakú furcsa zárhoz jutottunk, amit ha átvilágíttatunk Grahammel, látjuk is a belsejét. (A megoldás: először alul az első három gombot kapcsoljuk át, majd az oldalsókat, végül alul a negyediket.) Dr Corbin irodájában három pohár különös sorrendben van a vitrinben. Üljünk le a székbe forduljunk az asztal felé, majd az asztal panelén üssük be a poharakon látott színkódot: sárga, zöld, kék. Corbin komputerébe jutnánk, ám **a gép hangazonosítást kér.** Hősünk amint kiszáll a rendszerből megrökönyödve fedezi fel Novelle fotóját az asztalon. Liftezzünk vissza.





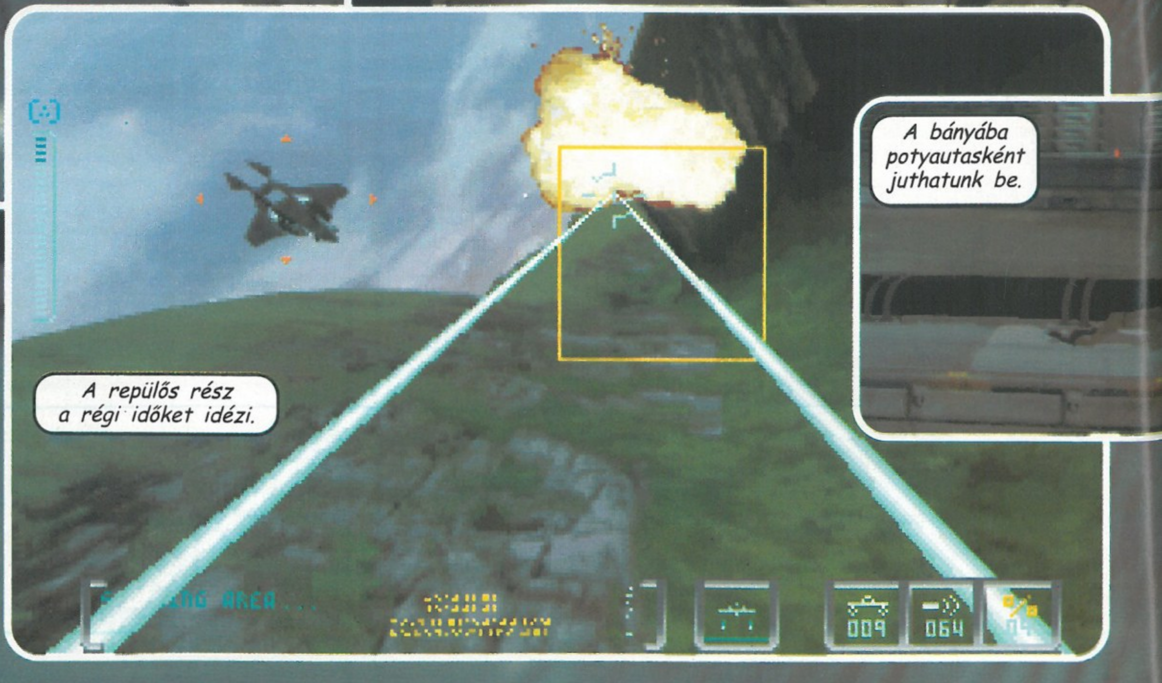





A kódos ajtónál alaposan füleljünk.

A KUTATÓ BÁNYÁBAN

A bányába ócska trükkel jut be Zak: egy teherautó tetején. Bent hősünk leugrik, majd a liftnél valami ládák mögé bújik. Ha megérkezett a lift, várjuk meg amíg a sofőrök elindulnak, majd osonjunk ki jobbra, mielőtt a targonca a ládákhoz préselne minket. Induljunk el előre, majd jobbra, be a ládák mögé. Várjuk meg amíg az újabb alak távozik, majd kilépve a fedezékünkből jobbra forduljunk. Az ajtóhoz érve hallhatjuk, amint hívják a szerelőt, tehát bújjunk el jobbra, a nagy láda mögé. Most jó hallásra lesz szükségünk, hogy **kihallgassuk az ajtó kódját.** (A botfülűeknek a kód: 3108)

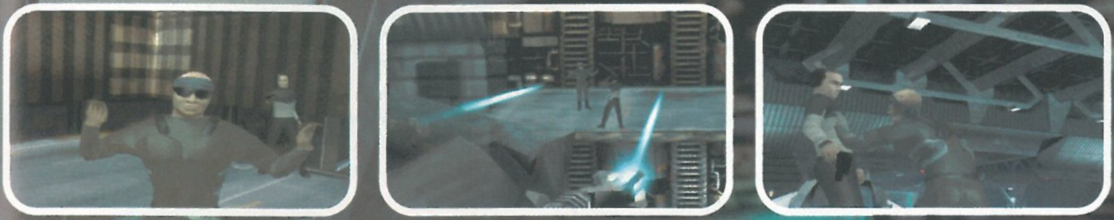


A repülős rész a régi időket idézi.

A bányába potyautasként juthatunk be.



Ha sokáig bámészkodunk a ládák mögött, könnyen így járhatunk.



Amikor Corbin nem figyel, Zak kihasználja az alkalmat.



Az egyik leglátványosabb jelenet: a kamerás nem élte volna túl...

A lift melletti ajtón áthaladva meg is találjuk Dr. Richardsot, vagy lagalábbis ami





- a balesetnek álcázott gyilkosság után - megmaradt belőle. Vegyük ki a savból a távirányítóját, amivel menjünk be a másik ajtón, és javíttassuk meg vele a hibás csövet. A savat a rendszer rögtön el is szívja, ám a test maradványait azért ugorjuk át. A sötét szobában először is a balra nyíló ajtón lépjünk be, ami egy újabb computerhez vezet. Innen szintén két file érdekes számunkra: a communications\ confidential\ könyvtárból **a harmadik uncertified file** - amiből Dr. Corbin hangját lessük el - és az utána következő **personal file,** amiben Dr. Richards az ellenszer előállítási módját, és a személyi kódját adja meg nekünk. (2457) Menjünk ki a computerszobából, és szemben rögtön próbáljuk is ki a kódot. Nem működik, valószínűleg letiltották, ám Grahamnek sikerül egy ujjlenyomatot letapogatnia a panelről.



Menjünk vissza Corbin komputeréhez, ám **most először az ablak felé forduljunk,** így a betévedő katona azt hiszi, hogy Corbin ül a székben, és sietve távozik. Ezután szálljunk be a rendszerbe, és a reports\research mines\security\ könyvtárban vizsgáljuk át az **Access Codes** file-t. Ha jól megfigyeljük, egy bizonyos Malcolm McDonald ujjlenyomatát láttuk lent. Menjünk tehát vissza, és üssük be az ő kódját: 6307. Zak ezzel eljutott a - a Richards által említett - nanokoncentrátorhoz. Nyomban hozzá is lát az ellenszer előállításához, és vért vesz magától. A művelet hatására azonban hősünk elájul, s egy újabb rémálomtól kell őt megszabadítanunk. Ha magunkhoz tértünk, készítsük el végre a szert: **minden vörös és fehérvérsejtet lőjünk ki.** Ha úgy 40% feletti a teljesítményünk, a szer megfelelő.



Most lépjünk be a sötét terem harmadik ajtaján, s ott nyomban kapcsoljuk le a villanyt. A következő folyosón jobboldalt haladjunk, majd kerüljük ki a sötétben láthatóvá vált sugarakat. Zak találkozik Novellel, és - bár a fényképes dolog miatt már megrendült a bizalma benne - átadja neki a szérumot. A lány távozik, ám Zakra még vár egy feladat, amihez végre egy pisztolyt is kapott.

✪

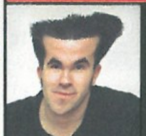
Verekedjük át magunkat a katonákon, így ismét Corbin irodájba jutunk. Ugyanott, ahol a személyi kódokat kerestük, megtaláljuk a létesítmény **önmegsemmisítő indító-file-ját**, ami viszont védve van, tehát ismét lövöldöznünk kell egy kicsit. Ha sikerrel jártunk, már csak távoznunk kéne, ám a visszaút teli van katonákkal. Van azonban egy egyszerűbb út is: pisztolyunk birtokában immár beüthetünk Corbin komputerébe **hibás kódot** is. A lezárt szakaszba érkezünk, teli gyilkos lényekkel. Kerüljük a falba épített lézereket, és a savpocsolyákat. Az ajtó után balra forduljunk, majd folyosón a második ajtón menjünk be balra, s ott lőjük ki a biztosítékdobozt. Így tovább lehet már menni a folyosó legvégébe, ahol újabb biztosítékdobozokat láthatunk. Lőjük ki a másodikat, s távozzunk a folyosó másik ajtaján. Ugyanabba a barlangba érkezünk, ahol Novelle-lel találkoztunk, csak a szakadék túloldalán. A híd panelét a következőképp állítsuk be: alul a 2., 4., 1. gomb, s jobboldalt az alsó gomb.

Újabb tűzharc után végül a hangárban kötünk ki, ahol viszont váratlanul megjelenik Corbin, s egy fegyverrel sakkban tartja hősünket. Novelle azonban szerencsére ismét időben érkezik egy hajóval. Amikor a lövéssel eltereli Corbin figyelmét, taszítsuk le a gazfickót. Ezzel is végeztünk akkor, immár csak ki kell jutnunk a géppel, mielőtt felrobban az egész bánya.

A hadművelet végül teljes sikerrel zárul, igaz hőseink kényszerleszállást hajtanak végre a közeli erdőben, de ott legalább Novelle végre bemutatkozhat, s elmondhatja a saját történetét...

cyberia 2

Kiadja: Virgin



8MB RAM
486DX50
VGA
2XCD-ROM
SB, SBPRO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Az amerikai profizmus mintapéldánya.

97%

3DO-N MÁR BIZONYÍTOTT. MOST A PC-VÁLTOZATON A SOR.



Az utóbbi időben ritka volt az olyan játék, ami hosszú napokra le tudta kötni a figyelmemet. Ezért is örültem meg annyira a Warner Interactive legfrissebb csemetéjének, amelyet néhány apró hibája ellenére nagyon eredetinek találtam és több napig is lebilincselő szórakozást nyújtott. 3DO-n ugyan már egy éve találkoztam vele, s akkor egyből megkedveltem, s talán pont ezért is vártam ennyire a PC-s változatot. Nem csalatkoztam...



Ezt a két őrtornyot gyerekjáték lesz kifüstölni.

AZ EGYSÉGEK

A játék alapszabálya pofonegyszerű: négyféle járgányunk segítségével (melyek közül mindig csak egyet használhatunk) a bázisunkról kiindulva kell az ellenséges területeken felkutatni az erős tűzerővel védett központi épületbe elrejtett zászlót, majd azt a saját bázisunkra eljuttatni. Közben természetesen komoly ellenállásba ütközünk, melyet ajánlott megsemmisíteni, hogy zavartalanul kutathassunk a harci lobogó után. A különböző típusú építményeket lerombolva azok fedezékéből előbúvó ellenálló csoportokra is számítanunk kell, melyeket szintén érdemes elpusztítani (vagy lövedékkel vagy földi jármű esetén egyszerű agyontaposással), mert gerillaakcióikkal gyengítik egységeinket.



Tankunk komoly tűzerővel találta szemben magát.

Harci eszközeink jellemzői jelentősen különböznek egymástól, érdemes tehát figyelmet fordítani az alábbiakra.



Ha már meg kell halnunk, legalább hagyjuk itt a kéznyomunkat...

■ **HELIKOPTER:** missziónként 3 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik 100 rakétával és 50 bombával van felszerelve. Erőssége a gyors manőverezés, a tűzerősség (2 lövéssel felrobbant egy löveget) és hogy csak ezzel lehet az ellenfél által lerakott bombákat hatástalanítani. Gyenge pontja a korlátozott fegyverszám, a becsapódó lövedékekkel szembeni védtelensége (3-4 direkt találat után felrobban), illetve gyorsan elhasználja az üzemanyagadagját, és csak ezt csak a támaszpontra visszatérve tölthetjük újra. Kiváló terepfelderítésre és az ellenfél stratégiai pontjainak védelmének gyengítésére.

■ **TANK:** missziónként 3 darabbal gazdálkodhatunk, darabonként 150 bombával ellátva. Erőssége a gyors tüzelési lehetőség, a viszonylag nagy ellenálló képesség, a löveg 360 fokos forgatási lehetősége (ellenkező irányban is tüzelhet, mint amerre halad). Hátránya, hogy csak 5 telitalálattal pusztít el egy lövészállást, míg a saját páncélzata 19 találatot bír. Mozgása kielégítő, a manőverezési képessége szintúgy. Rombolásra és "zászlókutatásra" első rangú.

■ **PÁNCÉLOZOTT HARCIJÁRMŰ (ASU):** küldetésenként 3 darab áll rendelkezésünkre, melyek mindegyike 100 rakétát és 30 aknát tud magával hordozni. Erőssége a páncélzatának keménysége (26 találat kell az elpusztításához), hogy komoly tűzerővel rendelkezik (3 találata elég egy ellenséges löveg lerombolásához), illetve hogy csak vele helyezhetünk le aknákat (a 2-játékos üzemmódban hasznos tulajdonság). Hátránya az előnyeiből származik: lomha, nagy fogyasztású, és lassabb tüzelő mindegyik társánál. Különösen nagy túlerővel szemben alkalmazható sikeresen.



■ **DZSIP:** küldetésenként 8 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik minimális, 16 darabos kézigránátkészlettel rendelkezik. Pozitívuma a fürgesége és a vízjáró képessége, melynek segítségével a mély vizeken is át tud haladni (alapállapotban a J billentyűvel kapcsolható be), illetve csak vele hozhatjuk el az ellenséges zászlót. Hátránya, hogy teljesen védtelen (1 találattól felrobban), és alig tud védekezni a kevés és gyenge hatóerejű gránátaival. Valójában a már megtalált zászló behozására alkalmas csak. Ha kilövik, a zászló a robbanás helyén marad.

NÉHÁNY JÓTANÁCS

- A járműveink (a helikopter kivételével) a területen található **olajtartályok és lőszerraktárak mellé állva feltölthetők** munícióval és üzemanyaggal (csilingelés jelzi). A helikopter csak a bázisra visszatérve tankolhat fel. Természetesen többi járművünkkel is visszamehetünk egy kis tuningra. Akkor is térjünk vissza a



Ellenfelünk a repülőben komoly gondokkal küzdhet mostanság...

bázisra, ha energiánk megcsappant, mert ott minden sérülés kijavítható.

- Néha szükséges, hogy pillanatokon belül visszatérjünk a bázisunkra: ilyenkor **az emberáldozat a megoldás** (Ctrl+Shift-re megsemmisül az aktuális jármű).

- **2-játékos üzemmódban, ha az ellenfeled megtalálta a zászlódat, még nincs semmi veszve.** Amíg a dzsipjéért lohol vissza, te több lehetőség közül is választhatsz: vidd a zászlót olyan messze, amilyen messze csak tudod, vagy cipeld be a bunkeredbe, ahonnan véletlenszerűen egy új bástyába helyezi a számítógép, vagy vidd el a tengerpartra és bízd a sorsára. Egy úszó zászlót elég nehéz becserkészni.

- **A négyes szint felett a zászlót helikopterek is védik,** amelyek akkor jelennek meg, ha a zászló már 10-15 másodperce szabadon van. Sietnünk kell!

- **Ha egy helikopter van a nyomunkban, soha ne menjünk át hídon,** mert az felégeti a nyomunkban a hidat és elvágja az utat a következő egységünk elől.

- A szorosokon átkelve a felsőbb szinteken **tengeralattjárókkal** találkozhatunk, amelyek egy darabig tétlenül szemlélik ténykedésünk, de kis idő múlva **hőkövetős rakétát** indítanak felénk. Próbáljunk úgy manőverezni, hogy egy ellenséges egység is mozgolódjon körülöttünk: gyakran őt találja el a rakéta, amely a legnagyobb hő irányába halad. Ezt a trükköt idővel művészetté fejleszthetjük.



Súlyos vérveszteség az ellenfél oldalán. Nálunk meg a győzelmi lobogó!



Ketten egy katyusa ellen. Nem szép dolog.

- 2-játékos üzemmódban kapnak nagy szerepet a bombák. Az ellenfeled orra alá úgy törhetsz borsot, hogy **a fontos hídjaira, a saját zászlódra és az ő bunkerére helyezel néhány "szeretetcsomagot"**. Ezeket a telepített bombákat csak helikopterekkel lehet hatástalanítani.



Madártávlatból is úgy tűnik, hogy helinknek nincs sok esélye.

BENYOMÁSOK ÉS ÉSZREVÉTELEK

A játék nagyon élvezetes. A küldetések nehezek, taktikázást, ügyességet és kitartást igényelnek és abszolút nem unalmasak. Mikorra kissé ellustulna az ember, akkor **megjelennek új elemek a játékban** (ragadozó típusú őr-helikopterek, halálos töltetekkel felfegyverkezett tengeralattjárók, stb). A grafika kialakítása látványos, **a mozgásunktól függően közelít/kinyit a kamera**, így ha tűzpárbajba keveredve lelassulunk, akkor testközelből szemlélhetjük a küzdelmet, míg fürgén manőverezve a harci övezetben a kamera magasabbra húzódik, többet enged látni a terepből. A zene pazar: nem hiába áll az EMI a produkció hátterében. **Klasszikus és modern zenerészletek** kavarognak a háttérben, még érdekesebb, fűszeresebb ízt adva a játéknak. Amivel viszont nem voltam megelégedve az a sebesség. **Egy 486/100-as gépen is szaggatott volt a kameramozgatás,** sőt Pentiumon is voltak megtorpanások. Hogy kiküszöböljem a csorbát, ki kellett kapcsolnom a zenét: ettől persze megkopott az összhatás. Valószínűleg az lehet az oka, hogy szinte semmit nem pakol fel winchesterre, minden közvetlenül a CD-ről töltődik, s ez manapság még jelentős sebességcsökkenést eredményez.

return fire Kiadja: Warner



8MB RAM
WIN 95
2XCD
486/100
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A hosszantartó élvezet apró, de bosszantó hibák zavarják meg.

89%



Toadstool hercegnő az ő hűséges lovagjára vár.



SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS

Talán meglepő, de immár öt év telt el az utolsó igazi nagyszabású Mario játék megjelenése óta. (Mert ugyebár a Mario Land 2-ben inkább Yoshi-é volt a főszerep.) A Nintendo tavaly januárban a legnagyobb titkolózások közepette kezdte meg Mario legújabb SNES-es kalandjának a fejlesztését, ami szakított a hagyományokkal, ugyanis nem egy platformjátéknak, hanem egy RPG-nek indult! A Nintendo partnere ráadásul nem más volt, mint a SquareSoft, az a cég, akit a szerepjátékok kedvelőinek nem hiszem, hogy be kell mutatnunk. S hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a már jól bevált Nintendo/ SquareSoft páros az új játékukhoz a Rare által kifejlesztett ACM technikát használta, vagyis egy **Donkey Kong grafikával ellátott RPG-re számíthatunk.**

NEM EGY SZOKVÁNYOS RPG!

Nos, a játék immár megjelent, s valóban fantasztikus lett. Az RPG-k eddig - az átvezetőképeket leszámítva - sohasem dicsekedhettek túlzottan szép grafikával, a Mario RPG ezzel szemben maga a gyönyör. Nem csoda tehát, hogy a programozók állandó tárkapacitáshiányban szenvedtek, hiszen az RPG-k mindig is nagy bejárható tereppel rendelkeztek, s ezt ilyen grafikával megoldani nem volt egyszerű feladat. Persze az egész nem jöhetett volna létre a **Nintendo új SA 1-es tömörítő chipje nélkül,** amivel a 32Mbites kártyába gyakorlatilag 16Mbyte-nyi információ lett bezsúfolva.



A játék elején a szokásos csetepaté Bowserrel.

A Super Mario RPG azonban nem csak a grafikájával büszkélkedhet! Az utóbbi időben szinte csakis unalmas, vagy túlkomplikált RPG-k láttak napvilágot, ám a Mario RPG izgalmas, lebilincselő, és még a kezelése is egyszerű. A játékkal azok is elboldogulnak, akik életükben először játszanak szerepjátékkal, ugyanis a történet elején a program mindent elmagyaráz. Ugyanakkor a profibb játékosok sem fognak unatkozni, **az RPG játékok összes fő jellemvonása fellelhető a játékban,** úgy mint a fordulónként zajló csaták, a fejleszthető tulajdonságú karakterek, vagy a rengeteg interakció, azaz beszélgetés. A küzdelmek szerencsére nincsenek túlbonyolítva: a négy gombhoz négy menü tartozik: támadás, védekezés, varázsitalok, varázslatok.



A csatornákban jóképű szörnyekkel találkozhatunk.



Geno éppen egy látványos varázslással próbálkozik.

A játék azonban nem teljesen egy hagyományos RPG, ugyanis áthoztak egy-két dolgot a régi Mario játékokból: például a pályákon ugrálhatunk, akár át is ugorhatjuk az ellenfeleket, a bónuszokat pedig itt is különböző ládákból tudjuk kifejelni. **A játék ráadásul nem csak izometrikus részekből áll,** a bányás résznél például egy Mario Kart féle Mode7 megoldással készült pályán egy csillével száguldozhatunk.



Mariot most jól bekerítették.

A SZTORI

Sok fejtörést okozott a készítőknek, milyen történetet lehetne kitalálni Shigeru Miyamoto leghíresebb teremtményéhez, olyat, ami illeszkedik a már jól ismert Mario mítoszhoz is. A sztori a szokásos módon indul: Bowser elrabolta Toadstool hercegnőt, s Mario épp a megmentésén fáradozik. Ám amikor már sikerrel járna, fura dolog történik: egy hatalmas kard fúródik Bowser várába, Mario pedig kizuhan a kastélyból. S hogy ki ez a Smithy Gang, aki nevében az óriáskard beszél, s hogy hogyan lehet ezt megsemmisíteni? Nos erről szól a játék. Kalandjaink során nem fognak hiányozni a hozzánk csapódó vadonatúj szereplők sem, így a játék végére egész kis csapattal fogunk rendelkezni. Érdekesség, hogy Mario legádázabb ellensége, Bowser is csatlakozni fog hozzánk, aki hajlandó fegyverszünetet kötni, csak hogy visszaszerezze a kastélyát.

EGY KIS MALŐR

Lehet hogy nem volt szép tőlem, de a végére hagytam a fekete levest. Sajnos jelen pillanatban úgy áll a helyzet, hogy a Nintendo és a SquareSoft között heves nézeteltérések támadtak, aminek mi, európaiak isszuk meg a levét. A Nintendo európai disztribútora bejelentette: sajnos nem áll módjukban a Super Mario RPG-t forgalmazni, és nem is fog megjelenni PAL verzió. Immár csak reménykedhetünk, hogy ez a helyzet a közeljövőben még megváltozik. Persze ott az import változat, de sajnos ezzel kapcsolatban elég rossz tapasztalataink vannak: a játék csak nagyon kevés konverterrel hajlandó elindulni, ráadásul az általunk tesztelt példány egy idő után így is lefagyott.

s. mario rpg

Kiadja: Nintendo

SUPER NINTENDO

96%

CRUSADER
No Regret

OTT FOLYTATJUK, AHOL ABBAHAGYTUK

Valószínűleg nem lep meg senkit, hogy a tavalyi év egyik legsikeresebb akciójátéka PC-re a Crusader - No Remorse volt. Az Origin azonban nem sokat ült a babérjain, hiszen máris elkészítette a következő részt.



ÚJABB SZABOTÁZSAKCIÓK A WEC KOMPLEXUMAIBAN. EZÚTTAL A HOLDON!

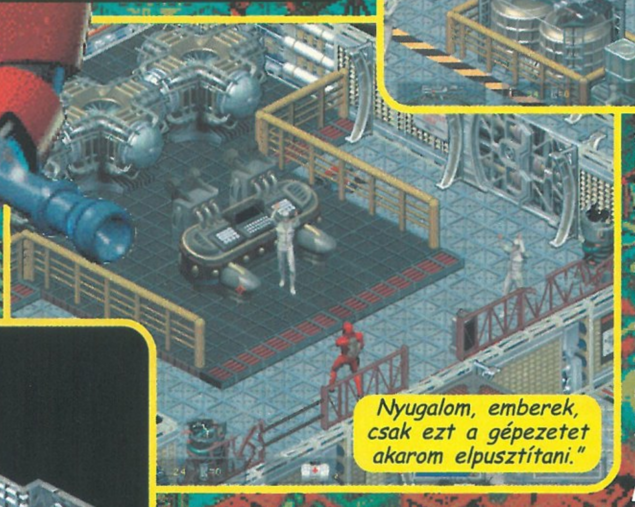
Ismét a jövőben járunk tehát, ahol folytatjuk egyszemélyes hadjáratunkat a **World Economic Consortium** ellen. Mint emlékezetes, a történet idején ez a vállalat irányítja a gazdasági és a politikai életet egyaránt, s mindezt nem éppen demokratikus módon teszi. Hősünk - aki a vállalat különlegesen jól kiképzett Silencer csapatából szökött meg - az Ellenállás tagjaként diverzáns akcióival már az előző részben is jókora károkat okozott a mammutcégnek. Hogy az alcímmel éljünk, emberünk nem tanúsít megbánást, s most a **Holdon** folytatja a tevékenységét.

A VÁLTOZÁSOK

A Crusader - No regret a következő fejezete a történetnek, új ellenfelekkel, új tájakon, és persze új megoldandó feladatokkal. A játékmenet semmit nem változott: izometrikus SVGA terepen kell a WEC zsoldosokat és a robotokat likvidálni, s kódos ajtókon, lifteken keresztül eljutni a küldetésünk célpontjához. Ehhez azonban új fegyverek is rendelkezésünkre állnak: szerencsétlen ellenfeleinkre a szimpla puskagolyókon kívül ezúttal sugárfertőzés, "cseppfolyósodás", kikristályosodás, megfagyás, és cafatokra robbanás vár. No persze ezzel összefüggésben mi is ezekhez hasonló sorsra juthatunk. Újdonság még, hogy a második részbe több full motion video került, a **komputerünkön keresztül folyamatosan** kapunk utasításokat, melyek érkezését csipogással jelzi a gép, s melyeket legegyszerűbben a "D" billentyűvel nézhetünk meg. Javítottak a már amúgy is majdnem tökéletes játszhatóságon is: **immár teljesen jól lehet látni, merről csapódnak be az ellenséges golyók.** Ha pedig ezt tájuk, akkor ugyebár tudjuk, merre lőjünk. A katonákon és az őrrobotokon kívül ezúttal is találkozhatunk majd fegyvertelen munkásokkal, mérnökökkel, akiket - bár megadják magukat - nem feltétlenül muszáj életben hagynunk, mivel egyrészt megeshet, hogy a jótéteményünket a kapcsolók megrongálásával "hálálják" meg, másrészt pedig értékes elsősegély csomagokat vehetünk el tőlük.



Hősünk túl közel merészkedett a tűzhöz.



Nyugalom, emberek, csak ezt a gépezetet akarom elpusztítani."



Hmmm! Ez a láda aztán jól teli volt!"



Mozgalmas az élet a Holdon.



"Ez az egy hulla nem az én művem!"

MIT KAPUNK PONTOSAN?

A CD-n tíz - még talán az előző résznél is hosszabb - pálya található, a terep ezúttal is hihetetlenül részletesen kidolgozott. Többek között egy űrhajón vagy egy holdbázison is megfordulhatunk, s ne feledjük: a **helyszíneken szinte minden tereptárgy megrongálható, elpusztítható.** Grafikailag már az előző rész is kihozta a PC-ből a maximumot, így ezen már nem volt mit javítani, s a hanghatásokról is ugyanezt lehet elmondani. A zenék ismét bombasztikusak, ám a profibb felhasználóknak még azzal is kedveskedtek, hogy egy konvertáló program segítségével a saját .MOD filejaikat hallgathatják a pályák alatt. Négy, hat, és nyolc csatornás .MOD fileokat lehet használni, amiket a CRUSA-DER.CFG file-ban a TUNE paranccsal lehet a pályákhoz berakni.

A második epizód tehát méltó folytatása az elődnek, ehhez is csak ugyanazt a tanácsot tudom mellékelni: feltétlenül beszerzendő.

crusader- no regret

Kiadja: EOA



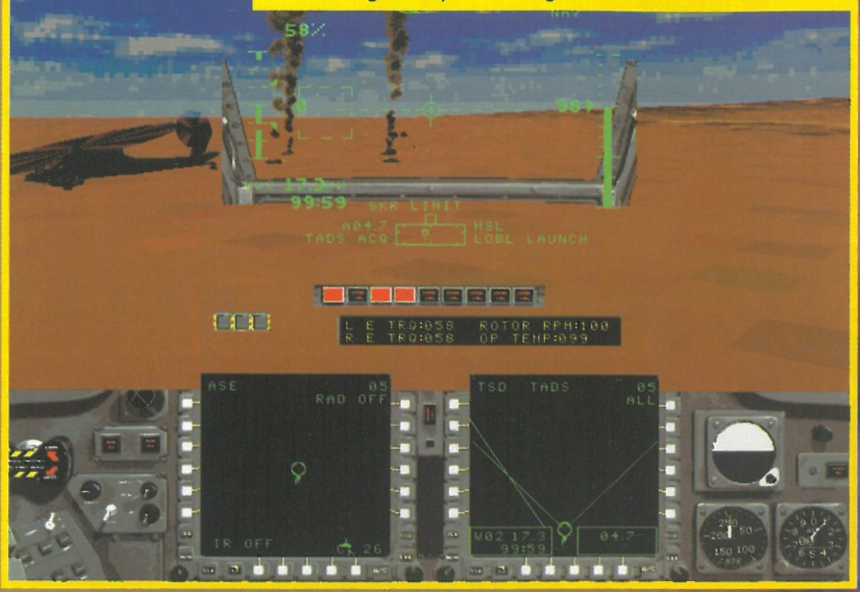
8MB RAM
SVGA
486/66
2xCD-ROM
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Sok változás nincs, de jóból sohasem árt meg a sok.

96%

Az elsődleges célpontok megsemmisítve. Húzhatunk haza.



AH-64D LONG

A szimulátoroknak mindig szezonja van. Sok fajtájuk létezik, beülhetünk tankokba, repülőgépek pilótafülkéjébe, esetleg hajók parancsnoki hídjára. A legizgalmasabb azonban véleményem szerint a helikopterekkel való repülés, mivel ez a jármű képes a legsokoldalúbb harci feladatok végrehajtására, különleges képességei miatt. Ugyancsak ezen képességek miatt irányítása is sokkal bonyolultabb, mint társaié. A gond ugyanebből adódik: a bonyolult szerkezeteket bonyolult eszközökkel lehet csak irányítani. És ez a szimulátorkészítők egyik gondja: mennyire élethűen adják vissza a pilóták cseppet sem könnyű munkáját. Végül a választás leggyakrabban a két véglet egyikére esik: vagy egy shoot'em up jellegű valami lesz belőle (félreértés ne essék, ezek még lehetnek igazán jó játékok is), vagy egy igazán szakszerű, csak fanatikusoknak való szimulátor. Nos, a Jane's Longbow az utóbbi.

NÉHÁNY SZÓ A GÉPRŐL

A helikopter az első volt azon gépek között, melyeket kifejezetten harci célra fejlesztettek ki. Tervezésében a túlélés volt a legfontosabb szempont, ezért testét úgy alakították ki, hogy 23 mm-es gépágyútalálatok után is szinte zavartalanul képes folytatni küldetését. Rotorja több ilyen találat után is üzemképes. Két motorját a lehető legmesszebb helyezték el egymástól, hogy ha egy sorozat el is találná az egyiket, a másiknak még mindig legyen esélye a "túlélésre". **Mindkét motor képes teljes olajelfolyás után is egy órán át a működésre.** A pilótafülkében egymás mögött foglal helyet a pilóta és a légilövész, akiket egymástól egy vastag plexilap választ el. Ha bármelyikük harcképtelenné válna, a másik képes annak feladatát is átvenni, és biztonságos helyre vezetni a gépet. A helikopter sikereiben nagy szerepe volt a közelmúltban a gépen végrehajtott jelentős változtatásoknak is. **A pilóta és a lövész műszereit többfunkciós képernyők váltották fel, melyekkel a** fegyverzet még sokkal biztosabban kezelhetővé vált. A lézerirányítású Hellfire rakétákat radarirányítású váltotta fel, melyeknek pontossága - ha lehet - még nagyobb. **A legfontosabb újítás azonban a főrotor fölé helyezett radar, mely légi célpontokat 360 fokban, földieket 90 fokban képes észlelni és követni.** Elhelyezése kicsit furcsán hathat első pillantásra, ám igen hatékony. Képessé teszi ugyanis a helikoptert arra, hogy egy tereptárgy mögött megbújjon, és csak radarját dugja ki amögül. Így észlelheti és becélozhatja a gyanútlan célpontokat, majd hirtelen kiemelkedve pillanatok alatt megsemmisítheti azokat. **Ugyancsak nagy segítség a lövész számára a sisakjába épített fegyvervezető rendszer,** mely a gép orrán található egységet irányítja: a tévékamerát, a lézeres célzóberendezést, valamint az éjjellátó berendezést. Ugyancsak így irányíthatja a gépfegyvert is, mely igen hatékonyan használható mindenféle célpont ellen (legalábbis a játékban mindenképpen).

A JÁTÉK

Egyetlen hátrányként a hatalmas hardware-igény említhető, az azonban sajnos igen nagy súllyal esik latba. Az installáláshoz ugyanis a grafikai felbontástól függően nagyjából 40-70-100 Mbyte hely kell, amely csak a legszükségesebbeket tartalmazza. A térképek tömörítve találhatóak a CD-ROM-on, így azok kitömörítve további Mbyte-nyi helyeket foglalnak el (az "Instant Action" és az oktatás pályái ugyanazok, ezekhez tehát a kitömörítést szerencsére nem kell végigvárni). Meg kell hagyni, a terepeket térképek alapján alakították ki, ragaszkodva a tökéletes hűséghez. A nagyobb felbontást az Alt+G billentyűkombinációval hívhatjuk elő, tehát automatikusan nem vált a gép a legmagasabb felbontásra, hanem az alacsonyabban hagyja, hogy a játék sebessége ne csökkenjen. Egy Pentium 100-ason, 16 mega RAM-mal a magasabb felbontás sem jelent azonban komolyabb lassulást.

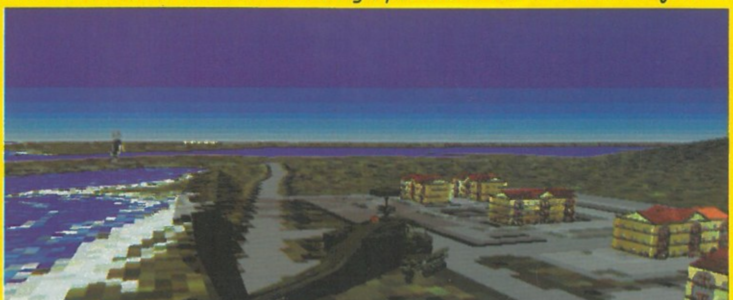
A BÁZIS

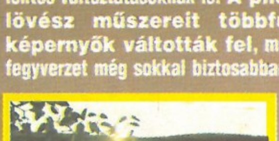
Tevékenységünket a légibázison fogjuk kezdeni. Itt az egyes épületekre kattintva a következő lehetőségeink vannak:

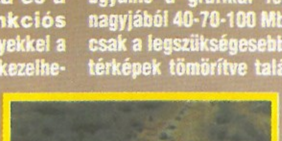
■ **Pilótakiválasztás:** elég egyértelmű, halott pilóták szekrényének felső részére kattintva saját nevüket írhatjuk be, hívójelünket állíthatjuk be, valamint medáljainkban gyönyörködhetünk.

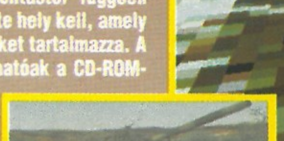
■ **Kiképzés:** itt igen jó, ám elég hosszadalmas magyarázatot kapunk a helikopter kezeléséről. Az egyes pontokat sorban érdemes végignézni illetve végiggyakorolni, mivel azok fokozatosan nehezednek, és természetesen logikus sorrendben mutatják be az egyre bonyolultabb kezelőszerveket és műszereket. Filmeket is nézhetünk a gépről, amelyek valószínűleg eredeti McDonnell Douglas reklámfilmek, mivel mindegyik igen profi munka, ráadásul darabja legalább öt perc. A következő ponttal körbevezettethetjük magunkat a gép körül, miközben egy igencsak századosnak tűnő hang bemutatja annak fő szerkezeti elemeit. A műszerfalat oktató szakaszban mentorunk igen nagy vonalakban bemutatja a pilótafülkét, és néhány kapcsolót is gondjainkra bíz. A repülés alapjainál megtanulhatunk felszállni, emelkedni, süllyedni, forgolódni a levegőben, majd egy (az X-Wingből talán ismerős) légi csatorna piros négyzetei között kell kerülgetnünk. A navigációs szakasz a "waypointok" közötti repülést, tájékozódást mutatja be, amelyre igencsak érdemes odafigyelni. Az egyik legfontosabb rész következik: a védekező manőverek. Illusztrálja, hogy a többfunkciós képernyőkön megjelenő radarképeken melyik jel mit jelent, mikor keres csak az ellenséges radar, mikor követ minket, és mikor indít rakétát ellenünk. Instruktorunk be is mutatja a két, igen egyszerű kitérő manővert: ha a rakéta már csak pár másodpercnyire van tőlünk, hirtelen süllyedjünk le, így használva ki a terep adta lehetőségeket, illetve ha erre nincs lehetőségünk, ugyanilyen időzítéssel térjünk ki valamelyik oldalra. A védekező rendszereink egyébként automatikusan működnek, bár kézzel is irányíthatjuk őket. A legizgalmasabb rész következik: támadó fegyverzetünk és azok irányítószervei. Megtanuljuk élesíteni fegyvereinket, a különböző figyelmeztető hangokat, a fegyvereket jelző ikonokat, és így tovább. A legutolsó, ám harcban legfontosabb lecke a harci stratégiákat és taktikákat magyarázza el. Itt tanulhatjuk meg, hogyan is használjuk ki gépünk különleges adottságait, úgymint a lebegés közbeni tűzharcot (melyben igen nagy szerepet kapnak a minket jótékonyan elrejtő tereptárgyak is), a földközeli repülést, valamint a kötelékátársainkkal való leghatékonyabb együttműködést is. Ugyancsak itt tanulhatjuk meg azt is,

Katonai barakkok sorakoznak a tengerparton. A lakók nem üdülni jöttek.











Embertpróbáló feladat ennyi műszer és mutató között eligazodni.



Kísérőtársunk túl közel merészkedett a hídhoz. Ez lett a veszte.











GBOW

A HARDWARE-IGÉNYE KIELÉGÍTHETETLEN!

hogy hogyan kérjünk a baráti légierőtől és tüzérségtől támogatást. Ezeket a leckéket mindenképp érdemes végignézni, mivel igen hasznos, angolul beszélők részére elég egyértelmű is (az egyetlen zavaró dolog a töméntelen sok rövidítés, amely logikus és végeredményben hasznos is, ám igen sokszor lesz részünk hasonló meglepő felszólításokban: "Repüljön a JOOSJD-hoz, JHSU-d a NHD-t, majd ha végzett, SHOR egészen FIOH-ig, ahol JHSN. Gyerünk katona, mire vár?")

■ A többi helyen különböző történelmi, egyedülálló vagy hadjáratba gyűjtött küldetést hajthatunk végre. Mivel nem szeretném lelőni a poént, a részleteket a játékra hagyom (legyen elég annyi, hogy a Desert Storm, valamint a számunkra talán kevésbé ismert, 1989-es panamai "Just Cause" hadjáratot küzdhetjük végig. Valamint alkalmunk lesz Ukrajnában is irtani a maffiózókat, egy balkáni sorozat részeként.)

ÉRDEKESEBB MŰSZEREK

Mivel az "oktatófilmekből" az irányítás, a billentyűk használata világosan kiderül, véleményem szerint inkább a helikopter különleges képességeiről érdemes szót ejteni:

■ **IHADSS:** a "Kék villám"-ból jól ismert különleges sisak, illetve az abba integrált célzóberendezés. Ez elvileg a pilóta egyik szeme előtt jeleníti meg a legfontosabb repülési adatokat, illetve a sisak pozíciójához igazítja a fegyvereket, így a lövész fejmozdítással célozhat. Megjelenése a repülők HUD-jával szinte teljesen azonos. Több üzemmódja van, melyek között az END illetve SHIFT+ 5-8 billentyűkkel válogathatunk. Ezek: Hover (lebegés, a legegyszerűbb mód, az alapvető adatok találhatók rajta), Bob-Up (akkor használandó, amikor egy bucka mögött lebegve megbújunk, radarunkat kidugva észrevétlenül felmérjük a túloldali ellenséges egységeket, visszasüllyedve, tehát úgymond látatlanban rakétákba tápláljuk azok pozícióját, majd hirtelen felemelkedve leküzdjük azokat, pillanatok alatt elindítva összes rakétánkat. Előnye, hogy nem kell külön célozgatni mindegyiket, a radar automatikusan válogatja a célpontokat, mindegyikre egy-egy rakétát irányítva), Transition (vízszintes haladáshoz szükséges adatok, a következő kijelölt tájékozódási pont eléréséhez még hátralevő idő és a pont távolsága), illetve Cruise (mint az előbb, csak fejlettebb műszerekkel). Természetesen a fejmozgatásos manővereket mi is végrehajthatjuk, az ALT+joystick kombinációval.

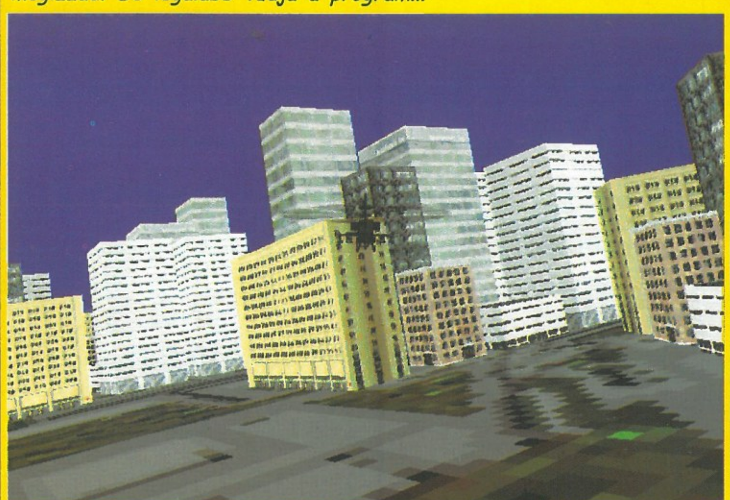
■ **MFD:** többfunkciós képernyők, a kisebb-nagyobb jelekkel lapozgathatjuk őket. Egyes funkciójukat az oktatófilm tökéletesen elmagyarázza. Azért említem csak meg őket, mivel az M billentyűvel az úgynevezett "Master-mode"-ok között lapozgathatunk, amelyek légi és földi célpontok elleni harcra, illetve egyéb feladatokra optimalizált IHADSS, MFD és rakétavezető kombinációkat jelentenek. Itt jegyzem meg azt is, hogy az egérrel is kapcsolgathatunk bizonyos beállításokat.

■ **TADS:** maga a célzóberendezés, melynek részei a lézer, az infravörös kamera és egy TV-kamera. Szintén külön mozgatható, a korábban leírtak szerint. Az IHADSS-on alul látható egy téglalap, benne egy kisebb kockával - ez mutatja, hogy az egyenes előre irányhoz képest merre van elfordítva a berendezés.

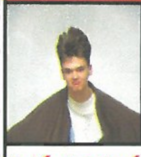
VÉGSZÓ

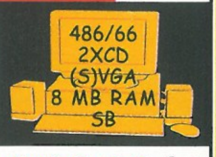
A játékot mindenkinek tudom ajánlani: a kezdőknek azért, mert segítségével szakszerű bevezetést kaphatnak a szimulátorok világába, a profibbaknak pedig azért, mert annyi billentyű, odafigyelnivaló, képernyő áll rendelkezésre a játék alatt (főleg ha a realitást maximálisra kapcsolják az opciók menüjében), hogy a bonyolultság örömkönnyeket csal a legszőrösszívűbb kritikus szemébe is. Ha pedig valakinek Pentium áll rendelkezésére, valamint rengeteg winchester és memória, akkor az élmény mozinak sem utolsó.

Ilyen tereptárgyak és ekkora részletesség mellett még egy Pentium is megizzad. De legalább tudja a program...



ah-64d longbow | Kiadja: EOA





LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Kezdőktől a haladókig mindenkinek pazar játékélmény. Pentium ajánlott!

91%



INDIANA JONES and his DESKTOP ADVENTURES

A SZERÉNY TÖKÉLY!

A program Windows alapú, s bármilyen meglepő, mindössze 1 lemezes (és most ne CD-re gondoljatok). A játék az eddigi kaland és akciórészek különös egyvelege. A kalandocskák végtelenül változatosak: az általunk beállított kalandméret szerint a program véletlenszerűen kreál egy világot, s hozzá egy kalandot változatos tárgyakkal, eseményekkel, szereplőkkel. Így akárhányszor leülünk játszani, sose fogunk két egyforma kalandba keveredni. A játék zenéje és hangjai nagyon egyszerűek, inkább csak funkcionálisak. A grafika kellemesnek mondható, a felülről látható táj előre készített elemekből áll össze, az ellenségek is elég változatosak. Rengeteg féle tárgyat kreáltak a játékhoz, s ezeket a legkülönbözőbb módon lehet megszerezni.

A játékablak 640x480-as felbontás mellett úgy a képernyő 2/3-át foglalja el, s minden elérhető egyetlen mozdulattal: mozogni a kurzornyilakkal vagy az egérrel lehet, tárgyakat felvenni, harcolni a Space-szel vagy az egérgombbal. A Shiftet lenyomva tartva húzhatunk/tolhatunk tárgyakat. Az M betűvel a térképet hozhatjuk elő, mely hasznos infókkal lát el. A tárgyak jobb oldalon találhatóak, s úgy kell őket használni, akár egy kalandjátékban a megfelelő helyen. A fegyvert a képernyő alján lévő négyzetbe helyezve lehet aktivizálni, s a mellette található zöld nyilak jelölik a lehetséges útirányt, a zöld kör pedig életerőnket. Ennyi!

i. j. d. a. Kiadja: LucasArts
PC: 486/33, 8MB RAM, SVGA, LEMEZ
88%



Marcus kiadja a feladatot: hozzuk el neki az aztékok tükrét. Útravalóul egy fejdíszt nyom a kezünkbe.



Első utunk mindig Indy házába vezessen, ugyanis itt vehetjük magunkhoz a nélkülözhetetlen lasszót.



A térkép nélkül nem megyünk sokra. A falu környékén biztosan belebotlunk.



Az erdő mélyén - ahová néhány vadember likvidálása után juthatunk - egy maszk rejtőzik.



A híd előtt ácsorgó figura pont az imént szerzett maszkra áhítozik - adjuk át, s tovaenged.



A leopárdokkal körülvett házban egy láda mögött lapul a kulcs a szomszéd szobához.



A gyűjtő a fejdíszünkért cserébe egy kőnaptár darabot ad.



A valaha skoripióktól és pókoktól hemzsegő barlangban egy dárdára akadunk.



Néhány lépésre innen egy ásó fekszik - nem kell sokat tenni érte, csupán néhány skorpió az akadály.



Ügyes kötolögatással hamar a birtokunkba jut a fadarab.



Az ásóval sikerült lépcsőt vájni a dombra, itt fent pedig a térképdarabokat kell összetolni. A jutalom egy leopárd szobor.



A szoborért cserébe egy üveg nitroglicerint kapunk, amivel irány a végső helyszín.



A falat kirobbantva elfolyik a víz a piramis körül, s szabad az út.



Néhány náci, egy kulcs, négy kapcsoló és végül miénk az azték tükör. Vihetjük Marcusnak, s generálhatjuk a következő játékot!

EGYESÍTÉS

NOVELLISTÁNK ÚJABB REMEKMŰVE!

1.

Gillian Sommers nagy lélekjelenlétéről tett tanúbizonyságot, - ahogy azt később tanára, Aaron Pietzsh oly találóan megjegyezte; nem tojt be - amikor megkapván a Bolygó- és Rendszerelemző Hivatal értesítését, nem esett azonnal össze az osztály előtt.

Ehelyett büszkén kihúzta magát - egy osztályelsőnek kell, hogy legyen tartása, pláne ha saját bolygót akar - és szó nélkül kisétált a teremből.

Mint minden végzős hallgató, Gill is beadta igényét egy saját kisbolygóra, de az egyetlen amiben reménykedhetett, hogy esetleg kihelyezik gyakorlatra valamelyik bolygógazdához. Nem éppen nyertes pozícióból indult, hiszen az utóbbi időben a túl sok új életforma miatt tisztázatlan bolygóközi helyzet alakult ki - a mindenható Hivatalnak egymás után kellett segédkezet nyújtania számos felkelés leverésében, márpedig ez jócskán megdobta a költségvetést.

Gill tehát annak biztos tudatában nyomta le az Obszervatórium nagytermének kilincsét, hogy az odabent várakozó nagyfejes kapásból elutasítja a pályázatát.

- Dr. Eshard! - lepődött meg őszintén, amikor végre benyitott. - Maga tagja az Ellenőrző Tanácsnak?

A mammut méretű csillagtávcső mellett idősebb, bajszos férfi ácsorgott - egészen gőgös arckifejezéssel pislogott le az emelvényről.

- Miért lepődött meg, Miss. Sommers? Így könnyebb utána járni a dolgoknak.

Gill észrevette, hogy korábbi tanára oldalán feltöltött lézerpisztoly fityeg.

- Hadban állunk valakivel?

- Kivel nem? - kuncogott Eshard. - De most nem ezért jöttem.

- Az üzenetkapszulában az állt, hogy munkát kínál nekem.

- Úgy is van - motyogta az öreg, miközben töprengve bámult a távcsőbe. - Hm. Az Edonerus! Igazán pompás bolygó.

Gill fellépdelt az emelvényre - a hatalmas kupola védelmező tojásként borult föléjük, de a sötét űr megannyi veszélyét híven közvetítette a távcső is. A lány ellenőrizte a komputer által kivetített képeket; az Edonerus ugyanolyan volt, mint amilyenre emlékezett.

- Kowalsky bolygója - mondta óvatosan. - Tényleg szép lehet.

- Ismeri Yale Kowalskyt? - fordult felé Dr. Eshard.

- Igen, uram. Ő volt az első végzős, aki annyira jó tervet készített, hogy az Egyetem elvégzése után azonnal saját bolygót kapott.

Eshard szemmel láthatólag nem örült a válasznak.

- Igen, ez a hivatalos verzió - türelmetlenkedett - de mi van a nem hivatalossal? Azt beszélik, hogy ön érzelmi kapcsolatban állt Kowalskyval.

Gill nem jött zavarba.

- Negyvenöt éve, még a Főiskolán. A Mesterem azonban eltiltott tőle.

- Azóta nem találkoztak?

- Nem, uram.

- Telepatikus kapcsolatot sem tartanak?

- Sem másmilyent! - sértődött meg Gillian.

Eshard elmosolyodott.

- Akkor most újrakódolhatja a történelem diszkjeit!

- Hogy érti ezt?

Eshard idegesítően lassú tempóban mászkálni kezdett körbe a galérián. A terem elég kihaltnak tűnt diákok nélkül - minden szóra öblös visszhang felelt.

- Kowalsky rendszere összeomlott.

- Micsoda? - rémült meg Gill. - Ezt nem mondhatja komolyan, Yale modellje tökéletes együttműködést és minimális energiafelhasználást kínált!

- Ugyan! Nincs tökéletesség, csak fejlődés - sajnálkozott Eshard. - El tudná mondani, mi a bolygógazda feladata?

Gillian furcsállta a butácska vizsga-kérdést, de nem sérthetett meg egy magas beosztású embert.

- Életképes, az Univerzum számára hasznos létformák teremtése a lehető legkevesebb energiaveszteséggel, ami a Törlesztésnél kiegyenlíthető.

- Remek - bólintott az öreg. - Nos, Kowalsky rendszere teljes belső együttműködésen alapult elsődlegesen, a külső kapcsolatfelvétel csak egy újabb evolúció útján valósulhatott volna meg. Tényleg gazdaságosan indult a dolog, csakhogy ez minden más fejlődést megakadályozott. Nincs szükségük ránk! És úgy tűnik, Kowalskyra sem, mert három évvel ezelőtt megszakadt minden kapcsolatunk a bolygóval. Yale még az eltűnése előtt beismerte saját hibáját és azt, hogy már nincs módja helyrehozni, hiszen intelligens lények életébe nem szólhatunk bele közvetlenül. Tehát, nem hasznos tagjai Univerzumunknak, ráadásul még veszélyesek is! Két őrhajónkat küldtünk az Edonerusra, de egyik sem tért vissza. A Tanács komolyan fontolgatja a bolygó elpusztítását. Persze előbb tudnunk kell, mi folyik ott.

Gill komoran bólintott.

- És az én feladatom lesz kideríteni.

Eshard néhány lemezt nyújtott át a lánynak.

- Minden szükséges információt megtalál ezeken a hordozókon, beleértve Yale utolsó jelentését is.

- Egy pillanat. Mi van, ha az én hajóm sem tér vissza?

- Lárifári! - hessegette maga elől az öreg. - Emiatt ne aggódjon. Évek óta kerestem a megfelelő alanyt itt az Obszervatóriumban és azért választottam magát, mert nemcsak hogy kitűnő szakember, de a tudati energiája is kimagasló. Különben, ha kételyei vannak, gondoljon a jutalomra. Sikeres küldetés esetén saját kisbolygót kap. Ja, és lesz egy társa is. Vállalja?

Gillian Sommers habozás nélkül igent mondott. És nem személyes okokból.

✪

Mark Powell áldotta az a-grav feltalálójának briliáns elméjét - a stabilizátor működésének köszönhetően, egyrészt nem kellett órákat várni a bolygó körüli pályára állásra, másrészt nem hányta össze senki új ruháját, amire még kissrác korában többször is sort kerített. Így azonban még a leszállás alatt is biztos léptekkel közlekedhetett két pohár itallal a kezében, - az egyiket Gillian Sommersnek szánta - miközben a pilóták verejtékes hátú ingjeikben ötpercenként hárítottak el veszélyes műszaki hibákat.

- Kíváncsi vagyok, mit találunk odalent.

- Menjünk! - javasolta Mark és fölnyalábolta kézi számítógépét.

Gillian megnyitotta a zsilipajtót. Éles napfény öntötte el a kiszálló-fülkét, édeskés szellő csiklandozta orrlyukaikat; Mark és Gill óvatosan lépkedtek le a rámpán. Friss, illatos fű fogadta őket, impozáns látványt nyújtott a távoli hegyek néma vonulata - sebzett vadként nyújtózott el a kékes messzeségben - és a közeli, tiszta vizű tó, melynek partját méregzöld erdősáv kísérte egészen idáig a dombokig. Kowalsky birodalma csodálatos volt, az örök tavasz ígéretét hordozta magában és még valamit. Valami megmagyarázhatatlanul nyugtalanítót - és ez, ami kezdettől fogva belülről fakadt; halálos veszélyt rejtegetett maga mögött.

- Nem értem - hitetlenkedett Mark. - A járőrhajók roncsainak itt kellene lenniük valahol.

- Te már jártál itt - mondta Gill. - Milyenek az edonerusiak?

- Nem megfigyelőként voltam lent, csak turistaként Kowalsky bolygó-rezervátumában. A növényeken és a klímán kívül semmit sem mutattak. Akkor még kezdő stádiumban volt minden projekt, ezért az őslakosok nem érintkezhettek a galaktikus polgárokkal.

Gill felsóhajtott.

- Eszerint bármi lehet ott. De vajon, hogy tudtak elpusztítani két csillaghajót?

- Ötletem sincs - felelte Mark. - Fiatal világ ez, nem hinném, hogy komoly technikai civilizációt találunk.

Hirtelen zökkenés szakította félbe őket.

- Földet értünk - jelentette a kapitány. - Légköri nyomás, összetétel megfelelő. A Központnál vagyunk. Rádióhullámokat nem fogtunk.

- A radar szerint itt is vannak - nyugtázta Gill.

- Igen. De hol?

- Itt - mutatott körbe a lány. - Mindenhol.

- Talán egy nagyobb mennyiségű, felszínközeli nyersanyagforrás tévesztette meg a komputert - tippelte Mark.

- Lehetetlen ekkora hasonlóság az anyagszerkezetben. - ellenkezett Gillian.

- Akkor földalatti bázis lehet. Vagy pedig elásták.

- A talajszerkezet nem üreges. Itt maximum darabokban temethették el.

Mark tehetetlenül tárta szét a karját.

- Talán véletlen egybeesés.

Gill fejcsóválva visszament az űrhajóhoz.

- Én ebben nem hiszek - kiáltotta vissza. - Aktiválom a fedélzeti robotot.

Mark Powell rosszkedvűen nézte, ahogy a kis fémmütyűr előgurult a hajó hasából - feje tetején különféle műszerek meredeztek körkörös irányba, olyan volt mint a kicsinyített Szabadságszobor. Öblös hasikójából erős, mechanikus csápok nyújtóztak előre és minden elérhető területet megtapiztak maguk körül sűrű csipogások közepette.

- Ez a töpörtyű az orráig sem lát - csúfolódott Mark.

Folytatás a 45. oldalról.

- Kritizálni mered a Hivatal legújabb fejlesztését?
- Eszemben sincs - sóhajtotta lemondóan Mark. - De én szabad szemmel is látok érdekes dolgokat! Nézd!

Gill követte a férfi tekintetét, egészen az erdő széléig. Az egyre ritkuló fák árnyékában ókorinak tűnő oszlopcsarnok állt, három szoborral a közepén - félig elfedve lehajló ágakkal.

Elindultak hát arrafelé - az épület nagyon ősinek látszott, ezeréves törmelékdarabkák roszogtak csizmás lépteik súlya alatt. Finom porréteg borította a szobrokat, göcsörtös faágak karmolták körbe a talapzatukat - félelmetes volt a hely atmoszférája.

- Ezt én nem veszem be - ingerkedett Mark. - Nincs pókháló!

Alig fejezte be a mondatot, mindketten megdöbbenve bámulták az emléktáblákat. El sem kellett olvasniuk, anélkül is rájöttek, hogy tulajdonképpen saját szobormásukra merednek olyan bambán, mint az elsőnapos kiskutya, amikor rácsodálkozik a világra.

- Valaki tréfál-kozik velünk - kockáztatta meg Gill. - Ezek a szobrok mi vagyunk!

Azt még látta, hogy Mark válasz helyett óvatosan hátrébb lépett, - néhány gondolathullámot is sikerült elcsípni a férfi felől - mint aki nagyon is jól tudja, mi fog történni. Persze lehet, hogy neki volt igaza. A következő pillanatban hirtelen szétnyíltak a bokrok és egy csapat ősember csörtetett elő óriási rikoltozással, kezükben mindenféle primitív fegyvert lóbálva.

Gillian ráébredt, hogy Mark nem fog védekezni, (- Vajon miért? Hát nem egyértelmű?!) ő viszont nem akarta tudati energiáját használni, nehogy valaki pont ezzel a támadással tudja felmérni erejét. Villámgyors mozdulattal előrántotta lézerét - csak egy lövésre maradt ideje - és gondosan megcélozta a vezért.

Ssshhh!

Amikor a főnök elvágódott, azonnal megtorpant a horda. Az egész olyan volt, mintha valamiféle egységes érzelemhullám szaladt volna végig a megnyúlt fejű lények csapatán. Szinte egyszerre üvöltöttek föl, mint a még szét nem választott sziámi ikrek születésük elátkozott pillanatában. Gilliannek eszébe jutott, hogy talán ezek a primitív emberek egyetlen óriási tudat részeként működnek, így minden nemű érzelmi reakciót képesek egymásnak továbbítani.

Mark meglepetten felhördült (- Most lebuktál!) és reflexszerű mozdulattal hátrébb rántotta a lányt. Újabb meglepetésként a holttest váratlanul megremegett, - az ősbanda morogva visszahúzódott - majd egyszerűen megolvadt és belefolyt a kortalan márványlapok szürke egyhangúságába. Csend lett, még az erdő hangjai is elnémultak.

- Legalább tudjuk, mi lett a hajóinkkal! - mondta Gill halkan.
- Itt valami nagy baj van - helyeselt Mark.
- És az ősemberek? Hány éves az Edonerus?
- A mi időnk szerint alig ötven, a bolygó lakói számára ez legalább hat-hét milliárd!
- Nem lehet ilyen lassú az evolúció, hacsak valaki más be nem avatkozott.
- Aki esetleg megölte Kowalskyt? - kérdezte a férfi.

Gillian megrázta a fejét. Így nem jutnak előbbre.

- Igyekeznünk kell. Nem szeretném, ha ez az átkozott planéta minket is elnyelne.

Mark körbejárta az épületet és a szobrok mögött felfedezett egy titkos lejárót.

- Nézd! Kowalsky menedéke!

Gill a férfi mellé lépett. A márványlapok közül barna tölgyfaajtó emelkedett ki, rajta vaskos fémkallantyúval.

- Ki tudod nyitni? - kérdezte borúsan.

Mark vállat vont, aztán megmarkolta az emelőkarikát. A nehéz faajtó fájdalmas nyikorgással, ámde mégis könnyedén tárult föl előttük. Nyirkos, dohos szag csapott elő a sötétségből és mintegy varázsütésre, lobogó fáklyák gyulladtak ki a sötétbe rejtett falakon.

- Vendégszerető hely - töprengett Gill.

Odalent hatalmas csarnok várta őket - szinte minden márványból volt, római mintákkal díszítve. Az ormótlan, hideg falakat boltívek és oszlopsorok tették igényes látványossággá. A pompás terem közepén, magas, lágy ívű körszökőkút csobogott, körülötte a járólapokon hatalmas, cirádás betűk hirdették régies nyelvezeten:

AZ EGYÜTTMŰKÖDÉS ÚT,
AZ EGYESÍTÉS
TÖKÉLY!

- Menjünk - javasolta Mark és behajolt a nyíláson.
- Menjél! - mondta Gill és egy jó erős ütéssel tarkón csapta a férfit.

Mark tompa puffanással lezuhant a mélybe, Gillian gyorsan visszazárta az ajtót.

- Sajnálom - suttogta. - Nem én akartam.

Hosszú, barna haját hátracsapta homlokából és előhúzta lézerét.

- Szent Galaxis, add, hogy ne legyen igaz!

Ujját rátette az elsütő gombra, aztán...

...aztán eszébe jutott, hogy valamit még tudnia kell a lézerpróba előtt. Izgatottan lépett a középső szobor elé és mire letörölte a port, már tudta mit fog találni. Nagy szemeket meresztve bámult Kowalskyra. A férfi szobormása pontosan olyan volt, mint amikor Gill megismerte. Erős és szép, durva és brutális egyszerre.

Már nem is kellett a lézer, Gill rájött, hogy csapdába csalták. Kowalskynak tényleg sikerült újat alkotni, amely már majdnem tökéletes. Egyesítés - a rendszer, amiben csak ő lehetett a Supervisor. Yale Kowalsky nem halt meg! Nagyon is él! És most itt van.

Gillian végre megértette mit jelent a felirat, kirohant a csarnokból és segélyjeleket küldött a hajóért. Nem jött válasz.

És miért is nem? Hát csak azért, mert...

A lány kétségbeesetten feltöltötte tudati energiáját, készen rá, hogy minden támadást visszaverjen. Hiába, Yale már megelőzte. Ismét elöntötte valami édesbús, melankolikus hangulat, amit ha gyengén is, de kezdettől fogva érzett - pontosabban Mark Powell jelenléte óta - csak most sokkal intenzívebben az eddiginél. Érzékei fokozatosan eltompultak, egyre gyengült, nem bírt harcolni ellene. Vagy talán nem is akart.

Gillian Sommers nem lepődött meg, amikor Mark Powell megérintette a vállát. A férfi keze selymes volt, simogató és mégis erős. A lány kész volt bízni benne, habár nem tudta mit cselekszik.

- Esteledik - suttogta Mark. - Itt az idő.

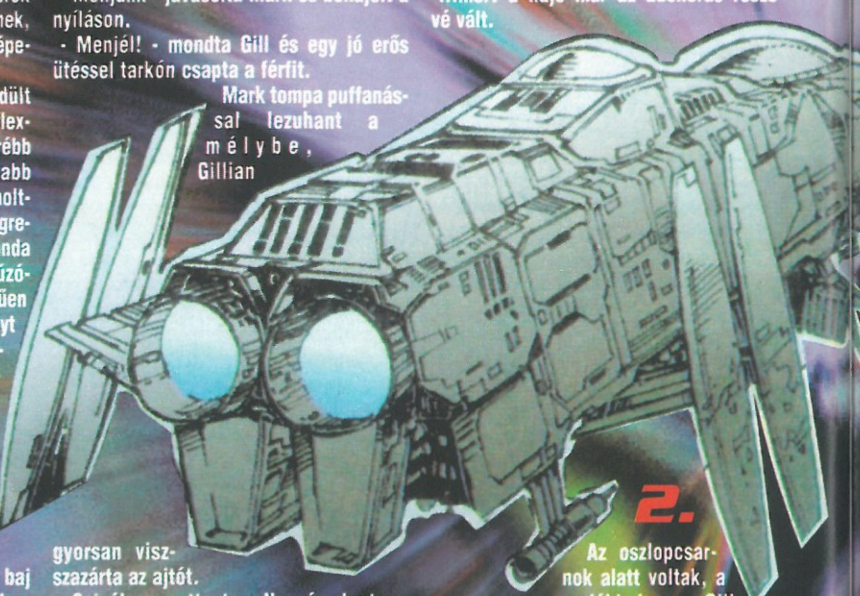
Gillian érezte, hogy a férfi nem hazudik, hálásan nézett rá. Itt az idő és ők nem várhatnak tovább. Mark gyengéden belecsókolt a nyakába.

- Készen vagy? - kérdezte.

Gill aléltan bólintott, miközben tudta, hogy a fizikai egyesítés csak az első lépés az igazi felé. És ott, ott a messzeségben már várt rá a Supervisor, csak rá várt. Akarta őt, a tudását, az erejét, mindent ami benne van, ami ő. Gill döntött végre. Habár távoli döntés volt, megfoghatatlan - de ellenáll majd, ha itt lesz az ideje. Tudni fogja mikor, mert ez maradt az egyetlen reménye.

...mert a hajó már az Edonerus részévé vált.





2.

Az oszlopcsarnok alatt voltak, a menedékhelyen. Gill halotta, hogy Powell mellette szuszog, bár nem volt ereje ránézni. Szégyellte magát az éjszakáért, de Mark már nem számított.

Felfogta a veszélyt és most ez volt a legfontosabb. Azt hitte belülről jön, túlságosan is odakoncentrált, de legalább kitisztult a feje. Hirtelen ébredt föl, látta, hogy Mark szinte elmerül a hideg lapokon. Mi folyik itt?

Gill felsikoltott. Ez nem káprázat, nem illúzió! Ez a valóság! És Gillian nem akarta, hogy Kowalsky asszimilálja. Már teljesen éber volt, űzött vadként küzdött, nehogy a márványpadló anyaga elnyelje. Harcolt belülről, harcolt kívülről.

Eszébe jutott a vadember, amelyik olvadó jégkockaként szivárgott a talajba. Az Anyaghoz!

Még vadabbul küzdött. Óriási energiát halmozott föl és most szembe találta magát a Tudattal is! Minden dühét beleadva szabadjára engedte haragját és...

...megszabadult! Megremegett a föld, a szellemkéz - amely eddig fogva tartotta - most engedett. Gill kiszabadult.

- Megöllek, te szemét! - sikította dühösen.

A lány felpattant, Markot már nem látta sehol. A falak remegni kezdtek, méteres repedések keletkeztek az oszlopokon, a szökőkút szétesett. Gill rémülten a kötélhágcsóhoz rohant, - ami a plafonról lógott lefelé, továbbá itt lökte le Markot - és mint a kismajmok, kúszott fel rajta. Alig bírta kilökni a faajtót - utolsó erejét is összeszedve lendült át a nyíláson a szabadba, miközben a csarnok összeomlott fölötte. Földrengés rázta meg a bolygót, de ez sokkal nagyobb és hevesebb volt, mint kellene. Elborult az ég is, észak felől vihar közeledett. A tó vizét vérvörösre korbácsolta a nyugtalanul süvítő szél.

Kowalsky nem akarta elengedni a lányt.

Gill rohanni kezdett az űrhajójuk felé - magában elrebegett egy imát, hogy még időben odaérjen. Léptei nyomán szakadékszerűen omlott be a föld, az erdő fái könnyű pálcikaként dőltek halomba.

Gill éppen hogy csak fölkapaszkodott az emelkedő hajó rámpájára, az Endavour zihálva emelkedett, - alattuk rohamosan távolodott a pusztuló táj, a tavat mintha leeresztették volna - amikor egy segítő kéz kulcsolódott Gill csuklójára és könnyeden felhúzta a záródó zsilipajtó elől. Gill kimerülten, csapzottan meredt megmentőjére.

Nem félt tőle.

Yale Kowalsky állt előtte teljes életnagyságban.

- Á, Supervisor! - gúnyolódott Gill. - Feladtad a szellemi létet is?

A férfi mosolygott.

- Szóval rájöttél, mi?

Gillian lassan oldalazott a székek felé és úgy helyezkedett, hogy Yale ne lássa a jobb karját.

Óvatosan csúsztatta kezét a pisztolya felé. Próbálta az időt húzni.

- Csak annyit mondj meg, hogy miért!

- Mert szükségem van az energiádra - jelentette ki Yale. - Csak a teljesség képes előrelépni.

- Gyenge vagy a terjeszkedéshez, igaz? Befagyasztottad saját magadat ebbe a rendszerbe és már nincs hová fejlődni! Ezért akarsz hódítani.

- Ez a tökély.

- Nem! - tiltakozott Gill. - őrült vagy!

Kowalsky elengedte a füle mellett Sommers megjegyzését.

- A te tudatod kiegészíti az enyémet - folytatta rendületlenül. - Te vagy a legideálisabb társ számomra.

Tompa zökkenés jelezte, hogy átlépték a szökési sebességet. Az űrben voltak.

Yale közelebb lépett a lányhoz.

- Most pedig...

- Egy utolsót! - kérlelte Gill.

- Rendben. Az Egyesítést az Edoneruson végezzük el. Kérdezhetsz még valamit, mielőtt visszafordulunk és elkezdjük az előkészületeket.

Gill megrettent Kowalsky tárgyilagosságától, kételkedett terve sikerében.

- Csak a kíváncsiság hajt. A Rendszer minden egyes elemet magában foglal?

Kowalsky gyanakodva méregette a lányt, nem tudott behatolni az agyába.

- Valamit rejtegetsz - mondta mérgesen. - De már mindegy.

- Tehát? - sürgette Gill.

Yale habozott egy pillanatig, aztán vállat vont.

- Igen. Élő és élettelen. Fák és kövek, minden, ami létezik - Kowalsky egyre jobban belelendült. - Enyém az Anyag és a Tudat! Hatalmas vagyok! Megállíthatatlan!

Gill csak erre várt.

- Akkor pokolba veled félisten! - sikította ádázul.

Sommers a legmagasabb fokozaton sütötte el a lézerét, anélkül, hogy célzott vagy bármilyen feltűnő mozdulatot tett volna. A koncentrált fénylövedék hatalmas lyukat ütött a hajó belső burkolatán, ugyanakkor...



...Kowalsky fájdalomtól eltorzult arccal zuhant a székek közé, a sokktól egy pillanatra elveszítve tudati eszméletét. Gill ezt az alkalmat használta ki arra, hogy átvegye Kowalskytól a hajó birtoklását.

Először is villongó energiapajzsot vont maga köré és eszeveszett dühvel kutatott a semmiben Yale és az Edonerus szellemi kapcsolata után. Amikor rálelt a vastag fonatra, minden erejét beleadva szétszakította - Yale Kowalsky lebénult.

Gill visszatért a hajóhoz. A férfi éppen tartalékait próbálta összeszedni, de Gillian letaglózta.

- Adieu, mon ami!

Lévén birtokában az Endavour, Gillian Sommers megnyitotta a zsilipet és...

...Kowalskyt vadállati gyorsasággal marta el a vákuum. Kiröpítette a jéghideg űrbe, ahol Yale maradék erejét beleadva megpróbált Gill pajzsába kapaszkodni, de a lány néhány lökéssel eltaszította magától. Már csak egyetlen dolog maradt hátra.

Meg akart menteni valami ismerőst, valami kedveset a Kowalsky - Edonerus kettősből, hogy ne legyen lelkiismeret furdalása egy korábbi ütés miatt. Gillian kinyúlt még egyszer és utoljára a szétoszló Yale felé és megragadta azt a parányi árnyfigurát a Tudatból, amelyik ismerősnek tűnt, felhozta a hajóra és utolsó csepp erejével visszazárta a zsilipet.

Kimerülten roskadt össze az egyre inkább testet öltő alak mellett. A kabin oxigénszintje gyorsan stabilizálódott. Gill aggódva nézte a mellette éledező férfit. Mark Powell zavartan pislogott vissza. A feje úgy lüktetett, mint egy megvágott kisujj.

- Mi a franc...

Gillian vérző orral kacsintott rá.

- Szabad vagy, Mark!

Powell értetlenül rázta a fejét.

- Megtaláltad Kowalskyt?

- Igazából nem is kellett keresni - mondta talányosan Gill.

- Hogy érted ezt? - hökkent meg Mark.

- Úgy, hogy végig ott volt előttünk - felelte Sommers.

- Mi?

- Yale Kowalsky maga az Edonerus!

Mark bután nézett rá, Gill folytatta.

- Az Egyetemen úgy tanítják, hogy a társadalmak, közösségek legfontosabb eleme az együttműködés, de ezt igen nehéz produkálni a valóságban. Yale gyorsan kidolgozott egy ilyen rendszert, igaz, kicsit rendhagyó módon értelmezte. Viszont sikerült létrehoznia a tökéletes organizmust. Az Edoneruson ugyanis mind az élő, mind az élettelen anyagok mentális kapcsolatban állnak egymással, méghozzá teljesen azonos szinten. Közös tudat, energiaveszteség nincs! Ember - állat - szerves vagy szervetlen anyag ugyanazon energiaszinten mozog, egy nagyobb, egységes tudat részeként. Ez több mint endoszimbiózis!

Csakhogy van egy bökkenője a dolognak. A Rendszer valószínűleg hamar eljut saját fejlődésének csúcsára, aztán egyszerűen nem tud továbblépni, mert nincs hová. A fajok nem kényszerülnek harcolni a különböző nyersanyag és energiaforrásokért, sőt egymást kiegészítve használják fel azt. A minőségi fejlődés ezzel megáll. Egy megoldás marad; az expanzív fejlesztés.

- Vagyis területszerzés - bólintott Mark.

- Pontosan. És ez játszódott le az Edoneruson is. Yale, mint Supervisor nem volt képes további egységeket hosszú távon szinten tartani, márpedig a terjeszkedés létfontosságú lett a Rendszer - ami Tudat és Anyag együttese - számára a továbblépéshez. Ehhez szüksége volt egy társra, aki elég erős az Egyesítéshez.

Mark felhördült.

- Vagyis téged akart! És én voltam az eszköze.

- Ez a helyzet - sajnálkozott Gill. - Yale ismerte az aurámat és nagyon is megfeleltem neki, ne felejtsd el, én érzelmi kapcsolatban álltam vele annak idején. Ahhoz, hogy megkaparinthasson, valóban téged használt fel, méghozzá már a Tudat szerves részeként. Akkor kapott el, amikor a Rezervátumban jártál. Kicsit másképp asszimilált, mint a többieket, ugyanis beléd ültetett magából egy részt, többet a szokásosnál. Mivel ő maga feladta az anyagi létet, általad akarta elvégezni rajtam a fizikai Egyesítést. Tulajdonképpen egy darabig Te voltál ő.

Mark újból felfortyant, Gill folytatta:

- Azért asszimilált téged, mert te a Hivatal ügynöke vagy, ráadásul Eshard unokájaként nemcsak a bizalmát élvezed, de komoly befolyásod van a Tanácsban is. Pont erre volt szüksége. Elérte Eshardnál, hogy engem küldjön az Edonerusra, miközben mindenki elhitte, hogy saját akaratából cselekszik. Pedig igazából ő mozgatta a szálakat.

Így kerültünk mi együtt a bolygóra. Állandóan hátráltattad a munkámat, de csak később kezdtem gyanakodni rád. Amikor ránk törtek a vademberek, te már tudtad mire számíts, elárultad magad, ezért szabadultam meg tőled.

Elszökni azonban nem tudtam, mert Kowalsky egy gyors támadással lefogott és majdnem asszimilált. Alig tudtam kiszabadulni. Amikor elértem a hajót, már sejtettem, hogy az is az Edonerus része lett - még nem voltam bizonyos benne, de tervem már volt. Látszólag belesétáltam a csapdába, meg kellett tudnom, hogy a Rendszerbe élettelen dolgok is beletartoznak - e, bár ezt már a földrengésnél sejtettem. Yale ott volt a hajón, - felvette eredeti alakját - én meg húztam az időt. Addig nem mertem támadni, amíg ki nem értünk az űrbe, ahol Kowalsky, távol a Tudattól megfelelően gyenge nem lett. Akkor támadtam, amikor végre kikotyogta, hogy ebbe a szuperorganizmusba az élettelen is beletartozik - azonnal belelőttem a hajóba. A felfújtsága miatt bukott el. Annyira hitt az erejében, hogy rólam szinte meg is feledkezett. Mivel az Endavour Yale része volt, ezért ugyanolyan fájdalom érte, mintha egyenesen rálőttem volna. Kihasználtam a pillanatnyi sokkot és elszakítottam őt az Edonerustól. Ez hasonló érzés lehet ahhoz, amikor az ember elveszíti valamelyik testrészét, mert Kowalsky valójában nem volt teljes lényében jelen. A hajót megszereztem ugyan, de meg nem öltem őt. Téged még meg tudtalak menteni.

- Honnét szetted ezeket a dolgokat? - döbbent meg Powell.

- Belekukkantottam az elméjébe.

- Most mi lesz? - töprengett Mark gondterhelten.

- El kell pusztítani a bolygót - jelentette ki Gill.

- És ha valakivel mégis sikerül az Egyesítés?

- Akkor csak egy másik Egység fékezheti meg.

Mark elképedve roskadt magába. Nagy vihar előszele csapta meg őket és ezt érezték.

- Valamit tennünk kell - halkította le a hangját Gill.

Powell borúsan meredt a lányra.

- Egyesítés - ízlelgette a férfi. - De ki lenne erre képes?

- A fizikai már megvolt... - suttogta Gillian Sommers.

A férfi és a nő leplezetlen csodálattal meredtek egymásra. Csend ereszkedett közéjük, a hajtóművek halkan duruzsoltak. Rejtélyesen mosolyogtak utánuk a csillagok - az Endavour felgyorsult és belépett a hipertérbe.

VÉGE

Mikor e sorokat írom, Angliában még csak az elődöntőknél tartanak, s nem tudni, Anglia, Franciaország, Németország vagy tán Csehország nyeri az EB-t. Itthon, a Gremlin játékában azonban már minden eldőlt. A franciák fantasztikus játékkal 3-0-ra verték a döntőben az olaszokat, s így ők lettek a kontinens legjobbjai. Igaz, ebben a csapatban egy Cantona nevű emberke szórta a gólokat, aki Londonba, ki tudja miért, nem jutott el. Sajnos ennek a küzdelemnek is csak egyetlen magyar résztvevője van, Puhl Sándor (talán majd az olimpiáról szóló progiban több babér terem nekünk).



Ez a becsúszó szerelés két csatár elfekvését eredményezte.



Kapusunk a helyzet magaslatán áll.

A DOBOGÓ LEGFELSŐBB FOKÁN!

UEFA euro 96 England

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

A Gremlin Interactive tehát elkészítette Actua Soccerének idei, aktuális változatát. Az új részben az Európa Bajnokságra kijutott 16 csapat sorsába szólhatunk bele minden este. A meccseket játszhatjuk a gép és egymás ellen, egy gépen, modemmel összekötve vagy akár hálózaton keresztül is, s mivel akár mind a 16 csapatot más vezényelheti, igazán remek szórakozásnak nézünk elébe.

A játék legnagyobb érdekessége egy Wireplay nevű hálózat, amely jelenleg sajnos még csak Anglia területén működik. Ebbe a hálózatba egy 9600 baudos modemmel mindenki becsatlakozhat, s innentől kezdve bárkivel összemérheti tudását, aki hajlandó vele egy időben a gépe mellé ülni. E játékosok részére teljes bajnokságokat, kupákat szerveznek, s az ezekben való részvétel döbbenetes élmény lehet mindazoknak, akik eddig magányosan tekergették botkormányukat.

SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNYEK

A program egyébként véleményem szerint elég nehezen irányítható. Több edzőmeccset le kellett játszanom, mire sikerült egy egészséges lövést megeresztenem az ellenfél kapujára. Próbálkozásaim közben kapuskirúgásból sikerült öngólt elérnem, s a közönség ezt követő gúnyos röhögését talán még a fraditábor is megirigyelné. **Némi gyakorlás után azonban a kezelés kismerhető,** s ettől kezdve már egész látványos dolgokat is csinálhatunk a labdával **(csukafejes, ollózás, kapáslövés).** A gépjátékosnak például valószínűleg az a mozdulat tetszett a legjobban, amikor a játékos mellel leveszi a labdát és még mielőtt leesne, kapásból lő, s ezért ezt előszeretettel alkalmazza is. ○

A lövéstípusok próbálgatására egyébként a legjobb lehetőség a **tizenegyesrúgások gyakorlása.** S a célzás pontosításán túl ez az egyetlen hely, ahol a csapat kapusát is érdemben megmozgathatjuk. Meccs közben csak a mezőnyjátékosok befolyásolására van módunk. Itt viszont megadhatjuk, hogy végig egy általunk kijelölt embert (például a gólkirályságra is esélyes Klinsmant), vagy mindig a labdához éppen legközelebb lévő játékost akarjuk kormányunknál fogva vezetni.

KONKLÚZIÓ

A játék grafikája az Actua Soccerből már ismert. **A gyönyörű angol stadionok perspektivikus gyepén rohangálnak a focisták, akiknek minőségét és animálását bizony a legtöbb kalandjáték megirigyelné.** S akkor még nem beszéltünk arról, hogy itt egyszerre 8-10 figura fut, ugrik, lő, s eközben folyamatosan változik a közvetítő kamera szöge és távolsága is (a mozgó kamera valóban baromi látványos, de néha azt sem tudtam, hol a labda). És az egész egy 486-os gépen is élvezhetően fut. A hangok közül elsősorban a közönség zaját (tombol, morajlik, gúnyol) és a lelkes kommentátor szakszerű, mindig a történéshez igazodó szövegét kell kiemelni.

Szóval nálam a franciák nyertek. Most. A jövő héten azonban megpróbálok a spanyoloknak is nyerni egy bajnokságot, hiszen ők sem rosszabbak. S bár a program nagyon jó, addig is, azt hiszem leülök a tévé elé és megnézem, Angliában ki lesz a legjobb.



Majdnem végzetes hiba: szabadon lőhetett a 10-es játékos.



Jogos az örömtánc...



Itt még minden lehetséges.

euro 96	Kiadja: Gremlin
PC: 486/33, 8MB RAM, (S)VGA, 2XCD	
91%	

GENDER WARS

PONTOT TEHETÜNK A NEMEK KÖZTI ÉVEZREDES HARC VÉGÉRE!

(Előre bocsátom, hogy a leírásom férfisoviniszta fujabelemjönki rasszista lesz, valamint körülbelül annyira veendő komolyan, mint maga a játék)

A TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

"2165-ben kezdődött az egész. A férfiak megunták a nők folytonos nyaggatását, amikor folyton nagyobb egyenjogúságot (micsoda marhaság), hatalomba való nagyobb beleszólást meg ilyeneket követelve nyúzták a magunkfajta férfinépet. Bölcs (férfi) vezetőink kénytelenek voltak a másik nem néhány képviselőjét jelképes pozíciókba helyezni, hogy azok végre befogják a szájukat. Képzeljétek, I. Jane-Paula néven még egy női pápát is kellett választanunk, hát ki hallott már ilyet?

A fajok közötti, évezredes ellenszenv fokozódott, már a kormányzatnak és az egyháznak is külön szervezete jelent meg a két nem számára. A szembenállás végülis a Patriárka és a Matriárka, a két nem vezetőjének kinevezésével intézményesült és vált visszafordíthatatlanná.

A furcsa és törékeny béke működött is, a nők folyamatosan hozták döntéseiket a rúzs-, és púderárakról, míg a sokkal bölcsebb férfiak a valóban fontos dolgokkal foglalkozva irányították az életet. Mindez kielégíteni látszott a női elvárásokat is, és a jövő ígéretesnek látszott... Egészen 2211-ig.

A férfi-női szenátus 2211-es ülését ugyanis váratlan esemény zavarta meg: egy merénylet, melynek célpontja a Patriárka ÉS a Matriárka volt. Szerencsére egyiküknek sem esett baja. A merénylő személyazonosságára sosem derült fény: és ez volt a lavina elindító oka. A nők ugyanis nevetséges módon arra hivatkoztak, hogy a merénylő férfi volt, célpontja pedig a Matriárka. A férfiak azonban -logikusan- arra a következtetésre jutottak, hogy mivel a merénylet sikertelen maradt, az elkövető csakis nőnemű lehetett. A vitát megelőzendő mindkét nem felállította saját nyomozó szervét, hogy kiderítse az igazságot, és bebizonyítja saját igazát. Míg azonban az erősebb nem képviselői csakis törvényes eszközökhöz folyamodtak, a nők kegyetlen vallatásokkal csikarták ki gyanúsítottjaikból a válaszokat, melyeket h a l l a n i akartak. Nem csoda hát, hogy ezt a korszakot az Új Inkvizíció korszakának nevezték el, melyben csak fokozódott a két nem között feszülő ellentét.

Néhány éven belül a városokat arra kényszerítették, hogy kinyilvánítsák szimpátiájukat egyik vagy másik nem mellett. A városokat hamarosan maguk az országok követték. Polgárháborúk törtek ki, és a nukleáris összecsapásokat követően olyan föld alatti települések jöttek létre, melyek a korábbi fegyverekkel szemben védve voltak. Ezekben a városokban csak egyneműek élhettek, családok szakadtak szét, ahogy az emberek a föld alatti biztonságba menekültek. Megkezdődött a NEMEK HÁBORÚJA."



Komoly ellenállásba ütköztünk a biliárdteremben.



Katonáink alkalmazkodtak a terep színvilágához. Sajnos a bazinagy fegyvereik elárulják őket...



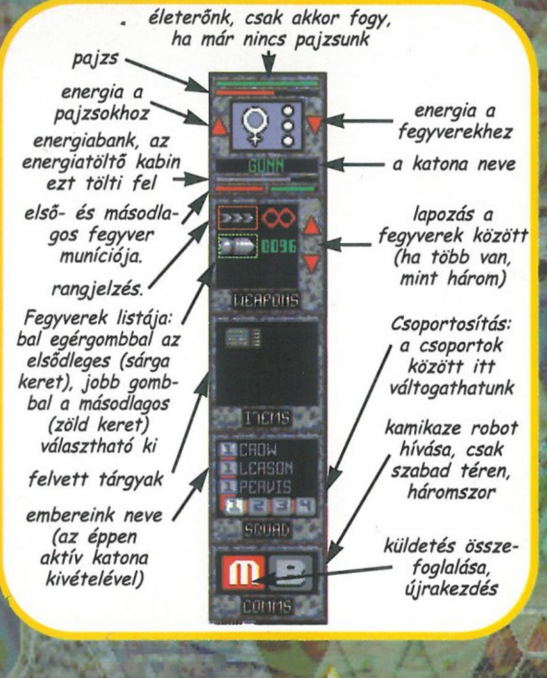
Hivogató a neonfény, de most nem érünk rá csajozni.

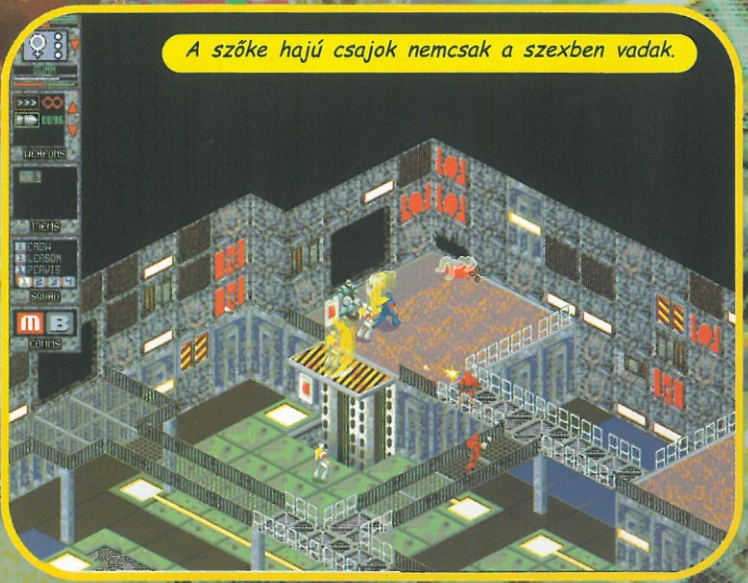
A JÁTÉK

Ebben a környezetben játszódik a Gender Wars. A háború a "megszokott" rakéták, repülőgépek helyett (melyek a föld alatti városok ellen szinte teljesen hatástalanok) elit kommandósok bevetésével folyik, melyek kis, maximum négyfős csapatokba tömörülve hajtanak végre küldetéseket az ellenséges területeken.

A játék legelején kiválaszthatjuk azt a nemet, melynek oldalán harcba kívánunk lépni. Mindkét nem irányítása teljesen azonos, csak természetesen a küldetések különböznek. Mindkét oldalon a tervezés a központi irányítóteremben kezdődik. Itt több lehetőség közül választhatunk:

■ **BRIEFING:** az eligazítás. Itt egyrészt megnézhetjük magának a városnak a térképét, ráközelítve a célpontokra, miközben egy tárgyilagos hang elsorolja elsődleges és másodlagos feladatainkat, melyeket a jobb oldalon el is olvashatunk. Az elsődleges feladatot kell teljesítenünk ahhoz, hogy a felszínre vezető liftbe lépve küldetésünket sikerrel zárjuk. A másodlagos küldetéseket általában az első teljesítése közben nagyjából végre is hajtjuk, mivel ezek jobbára a lakosság, civilek és katonák bizonyos százalékának kiirtására irányulnak. Mindezeket az INFORMATION menüpont alatt olvashatjuk el. A BACKGROUND pont mögött egy katonai szakértő mondja el véleményét a feladatunkról, mely sokkal inkább szórakoztató és lelkesítő, mint hasznos. Itt ugyanis azt magyarázzák el nekünk, hogy a küldetés hogyan kapcsolódik az előzőhöz ("a buta kis spinkók berágtak,




A szőke hajú csajok nemcsak a szexben vadak.

amiért az előbb több százukat kinyírtátok, srácok"), valamint biztatólag mindig olvashatunk itt egy megjegyzést is, mely szerint a legtöbb nőt hidegre tevő katona extra adag sört kap, a legeredménytelenebbet viszont pellengérre állítják.

■ **SQUAD SELECTION:** itt választhatjuk ki csapatunkat. Embereink rangját a mellettük látható "péló" fejlettsége mutatja, azon belüli rangjukat pedig a mellette látható egy-három pont mutatja. Természetesen embereink a sikeres akciók során fejlődnek. Mindkét nemen belül három harcoskategória létezik: az osztagparancsnok, a tiszt és a zöldfülű, férfiaknál sorrendben szürke-piros-zöld, nőknél kék-fehér-sárga színű egyenruhában. Az osztagvezető igen fontos személy, mivel minden akcióban részt kell vennie egy ilyen rangú személynek, ha mindegyik meghal utánpótlás nélkül, elveszítettük a játékot. Ebben a sorrendben fokozódik erejük, találatokkal szembeni ellenállásuk, hordozott fegyverük ereje és így tovább. A tagok csapatba való kiválasztásához a bal egérgombbal válasszuk ki helyüket a csapatban (e sorrend mindegy, mivel az akcióban rangjuk szerinti sorrendben vesznek részt), majd a jobb oldali listán válasszunk ki egy szimpatikus személyt. Itt rangja és neve mellett szerzett pontszáma (ennek segítségével lép magasabb rangba), az általa hordozható súly (a fegyvereknél majd visszatérek ide), valamint négy legjellemzőbb tulajdonsága látható: pontosság (fegyveres célzás, ACC), harci intelligencia (INT), reflexek (RCT), valamint agresszió (AGG). A pontosság egyértelmű, az intelligencia az utasításokra való reagálást jelzi (és azt, hogy a lövöldözésbe való elmerülése közben nem találja magát hirtelen az ellenség gyűrűjében), a reflexek szintén egyértelműek, míg az agresszió azt jelenti, hogy a harc hevében vakon követi az ellenfelet, vagy fejvesztve menekül). Amikor a katonák egymás alatti listájára tekintünk, ezen tulajdonságokra utaló rövidítések is könnyítik a választást: SS (mesterlövész), GT (észkombájn), LR (villámreflexek), illetve BZ (barbár őrült). A katonákat a kijelölt helyre úgy oszthatjuk be, hogy képükre kattintunk. Ha megvan a csapat, az EQUIPMENT pontra mutatva fegyverezhetjük fel őket. Itt a fegyvereket a tagok kiválasztásához hasonlóan jelölhetjük ki. A fegyvereknek súlya is van, amely ha több, mint a katona által viselhető mennyiség, akkor értelemszerűen nem viheti magával. Egyes fegyverekhez tapasztalat, tehát magasabb rang is szükséges. A küldetéshez esetleg elengedhetetlen fegyvert ne hagyjuk otthon!

■ **TRAINING:** otthonmaradó katonáinkat továbbképezhetjük, hogy tulajdonságai javuljanak. Maximum nyolc küldetés erejéig maradhat valaki edzőtáborban, és ha egyszer beosztottuk, az időszak lejártáig nem vehetjük ki onnan. Ez főleg a szakaszvezetők esetében fontos, ugyanis ha a bevethető főtisztek mind meghalnak, hiába marad itt akár négy ilyen is, a játékot akkor is elveszítjük. A magasabb rangú tisztek táborba küldése azért lehet hasznos, mert így a mellé beosztottak is jobban fejlődnek.

■ **OPTIONS:** játékmentés, betöltés, mozi-részek ki-bekapcsolása, nehézségi szint, és így tovább.

■ **START MISSION:** fejesugrás az akcióba.


A védtelen polgárok jobban teszik, ha ebből a csetepatéból kimaradnak.


A szeméttároló falán is pucér nők képei virítanak.


A tankra gyalogsági fegyverekkel támadni egyenlő az öngyilkossággal.

AZ AKCIÓ

Maximum négy emberünket az egérrel és néhány billentyűvel irányíthatjuk. A célkereszt több formát is felvehet:

- **kereszt:** általában ezt látjuk, embereink útirányát adhatjuk így meg.
- **négyzet:** fegyvereink célkeresztje.
- **négy nyíl:** az elsődleges célpont.
- **két nyíl:** be az ajtón.
- **föl-le nyilak:** lift hívása.
- **négy háromszög:** tárgy felvétele.
- **ember+nyilak:** stasis-fegyverrel megbénított ellenfél csatolása. Egy tisztünk három, főtisztünk négy ilyen ellenfelet tud maga után vonszolni.
- **két görbe nyíl:** beszállás egy gazdátlan tankba.
- **"elektronikus nyíl":** válogatás az ikonsoron.
- **kártya:** adatkártya használata

✪

Embereink, mint már említettem, rang szerinti sorrendben követik egymást, közöttük az 1-4 billentyűkkel váltogathatunk leggyorsabban. Ha egy emberünknek utasítást adunk, a sorban utána következők is végrehajtják azt, hacsak nincsenek külön csapatba osztva. Ha tehát az egész egységet mozgatni akarjuk, egyszerűen adjunk utasítást az 1. számú katonának, aki egyébként mindig szakaszvezető rangú. A változó célkereszthez tartozó utasításokat (tehát a lifthívást, és így to-





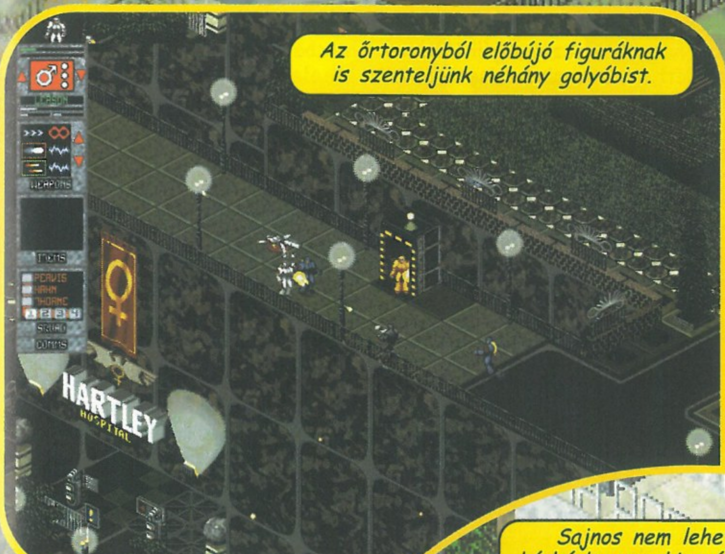




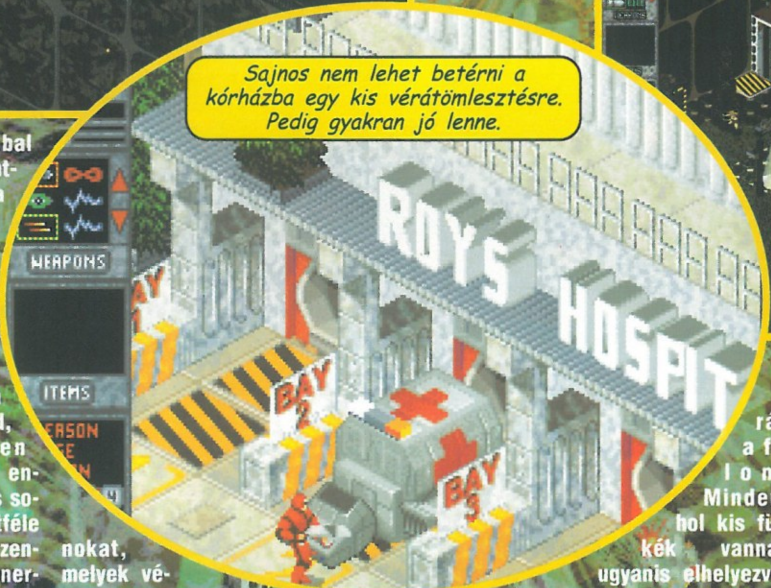








Az őrtoronyból előbújó figuráknak is szenteljünk néhány golyóbist.



Sajnos nem lehet betérni a kórházba egy kis vérátömlesztésre. Pedig gyakran jó lenne.



A szökőkút szomszédságában jobban esik a vérontás.

vább) mindig a bal egérgombbal hajthatjuk végre, míg a jobb gombbal tüzet nyithatunk az elsődleges fegyverünkkel (lásd később). Másodlagos fegyverünket a SPACE aktivizálja. Bíztató, hogy ha minden kötél szakad, gépfegyverünkben mindig bízhatunk, ennek lőszere ugyanis soha nem fogy ki. Kétféle fegyvert vihetünk ezenkívül magunkkal, energiafegyvert (amelyet energiakészletünkből tölthetünk fel), illetve olyanokat, melyek véges számú munícióval rendelkeznek.

Igen fontos tényező az energia. Ez alapvetően egy energiabankban tárolódik mindegyik katonánknál külön-külön. Ebből kell feltöltenünk pajzsunkat (+,- billentyűk), valamint energiafegyvereinket, melyek természetesen egymás elől szívják el az energiát. Energiabankunkat a pályákon igen ritkán található feltöltő egységekbe állva tölthetjük fel, tetszőleges számú alkalommal. Ez automatikusan feltáplálja energiafegyvereinket is, pajzsunkat viszont nem, ilyenkor tehát ezt manuálisan kell feltuningolnunk, a bankunkból leszívott energia automatikusan utántöltődik. Mindez rövidebben: egy ilyen egységbe beállva pajzsunk nem töltődik fel, itt is meghalhatunk.

Szabad téren bajba kerülve a B billentyű megnyomásával egy kamikaze robotot hívhatunk segítségünkre (összesen három alkalommal), amely a hívása feletti helyre ereszkedik, pörögve lő mindenfelé (minket ritkábban talál el, mégis képes egy tank legyengítésére is), majd lezuhanva felrobban. Az M billentyűvel követhetjük nyomon a küldetések alakulását, mivel itt olvashatjuk el, hogy az emberek, katonák hány százalékát öltük meg, illetve mennyi a szint. Ha sikerült egy részküldetést teljesítenünk, az a sor zölddel jelenik meg. Ha ez az elsődleges küldetésünk, már mehetünk is a felszínre vezető lifthez. Ugyanitt kezdhetjük újra a pályát is.

Fontos, hogy mindenhol jól nézzünk körül, hogy vannak-e kamerák a falon. Mindenhol kis fülkék vannak ugyanis elhelyezve, amelyből riadó esetén katonák özönlenek ki. Ha a kamerákat azonban szétlőjük, ez elkerülhető, ugyanis nem lesz riadó - legalábbis nem feltétlenül.

Ha fegyvereink között választható a stasis gun, akkor ezt ne csak a célegyének bénítására használjuk. A kék illetve szürke ellenséges katonák ugyanis szintén nagyszerűen megbéníthatók vele, annál is inkább, hogy ezekhez kicsit közelebb is merészkedhetünk anélkül, hogy azok támadásba lendülnének. Mivel a mozgó célpontokra való célzás igen nehéz, mindig próbáljuk őket még elindulásuk előtt leszedni, vagy a megbénítandó civileket sarokba szorítani. Vigyázzunk, mert minden lövedék elakad a legelső, útjába kerülő akadályban, és a stasis gunnal megbénított egyének a második találatra újra életre kelnek.

Csapattársaink cselekedeteit a PAGE UP-DOWN billentyűkkel irányíthatjuk, ugyanis így négyféle parancsot adhatunk nekik:

- **FIRE AT WILL:** embereink szétszélednek a szélrózsa négy irányába, és lövik akit csak látnak. Tiszta anarchia.
- **ON MY SIGNAL:** mint az előbb, de embereink megvárják, hogy lövésünkkel jelt adjunk.
- **DEFENCE ONLY:** csak akkor nyitunk tüzet, ha lőnek ránk.
- **FALL BACK:** embereink a szakaszvezető köré gyűlnek, és elrakják fegyvereiket.

✪

A játék elkezdése előtt igen fontos, hogy tisztában legyünk azzal, hogy ez egy paródia. Annak viszont kegyetlen jó. A grafikák hihetetlen élethűek (a kamerák forognak, majd észlelésünk után lámpájuk pirosan jelez, és a kamera minket követ), az emberek pánikja hihetetlen (lelőve hasra-hátraesnek, a kegyelemlövés után vértócsa veszi őket körül), a pályák hihetetlen részletesek (sörautomaták, meztelen nőcis poszterek, szeméthalmok, gázvezetékek, parkoló autók és tankok, ráadásul mindez teljesen lerombolható), a hangok pedig egyszerűen fenomenálisak. Az egyetlen gond talán a kezeléssel lehet, mivel az akció hevében könnyen elveszíthetjük szem elől a kis kurzort. Az sem kevésbé bosszantó, mikor embereink vérmérsékletük szerint őrjöngve rontanak az ágyúk csöve elé, illetve fejvesztve menekülnek, mikor a legnagyobb szükségünk lenne rájuk. A pánik ráadásul terjed, úgy az ellenfél, mint saját embereink között, tehát a fegyverek hangjára nem kezd el mindenki rohanni és sikoltozni, hanem csak a közvetlen közelünkben állók, akikről fokozatosan terjed tovább. Mindez azonban csak adalék a játék hangulatához, mely hihetetlenül eltalált, gyakorlatilag hibátlan.



A fejlesztők (8th Day) szerényen hirdetik magukat...



A fürdőben jókora riadalmat kelt egy halom állig felfegyverkezett legény.

gender wars

Kiadja: SCI



486/33
8MB RAM
2XCD
(S)VGA,
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A Syndicate óta nem született ennél játszhatóbb akciójáték.

99%

"Blood Angel testvéreim, elkövetkezett, amire egész életünkben készültünk. Csillagászaink **minden eddiginél hatalmasabb** Hulkot fedeztek fel, mely egyenesen anyabolygónk, Delvar III felé tart. Minden, korábbi bevetésben szerzett tapasztalatunkat be kell vetnünk, most ugyanis a legapróbb hiba is végzetes lehet. Módszeresen kell végigkutatnunk minden kis zugot, minden szobát, hogy az undorító Genestealerek írmagját is elpusztítsuk. Ha ez nem sikerül, és a roncs eléri a Delvar III-t,

Addig pumpáljuk bele a golyókat, amíg ránk nem fordul.



ti is tudjátok, hogy az a Birodalom és az Uralkodó végét jelentené. Készüljetek fel, hogy **mutáns Genestealerekkel** is szembekerülhettek, akiknek ereje ismeretlen előttünk. Sőt, erős a gyanú, hogy a faj vezére, a Patriarch is a hajón található. Elpusztítása érdekében minden eszköz bevethető. Küldetésetetekben egy új testvéretek, Aradi El is veletek tart. Ha bizonyítja rátermettségét, hamarosan ő veszi át a kommandók feletti irányítást. Az ősök hatalma és dicsősége kísérjen titeket utatokon, testvéreim!"

Még mindig a fülemben csengenek a Parancsnok szavai. Aradi El vagyok, Terminátor, az ezer osztag legjobbjai-

Vigyázz, mert szöget ütök a fejedbe!



nak, a Blood Angelek tagja, szakaszvezetői kinevezésemet annak köszönhetem, hogy az első küldetéseket sikerrel teljesítettem, azaz túléltem. Hosszú volt az utam idáig. Először természetesen **szimulált küldetésekből** álló kiképzésen vettem részt, ahol egyben szakaszvezetői képzést is kaptam. Kicsit furcsa volt ugyan, hogy a szimulációnak köszönhetően bármelyik társam bőrébe bele tudtam bújni, de hamar megszoktam. A kiképzés alatt többféle alapküldetés teljesítése után - ahol a csapat irányítását tanultam meg - a mélyvízbe dobtak: korábbi, **történelmi missziókat** kellett teljesítenem, melyekben sajnos igen nagy szerep jutott az "Újrakezdés" gombnak, mivel iszonyú nehezek voltak.

És végre itt vagyok. Mai küldetésünk célja a 4. Szint "féregtelenítése", azaz



Hát igen, a lángok lassan kialszanak.

három ajtó bezárása, két robbanótöltet felvétele és stratégiai pontokon való elhelyezése, valamint egy szoba lángszóróval való "fertőtlenítése". Bekapcsoltam a **"Freeze Time"** berendezést - melynek segítségével szakaszom tagjainak olyan sebességgel tudtam utasításokat adni, hogy a környezet megállni látszott körülöttünk -, és mindenkinek kiadtam az utasítást. Claudiust, a lángszóróst a tűzzel elpusztítandó szoba elé küldöm, célpontnak megadom neki a szobát. Mivel az ő fegyverébe kevés töltet fér, és semmilyen más fegyverrel nem helyettesíthető, ő igen értékes tag, védelmére tehát Calibant rendelem. Claudiusnak azt is meghagyom, hogy ne avatkozzon tűzharcba a Genestealerekkel, mert az lőszerpazarlás lenne, ráadásul az égő napalm, ha közeli célpontra lövik ki, a Terminátorban is kár tehet. Caliban majd megvédi.

Bajtársunk hősiesen kaszabolja a dögöket.



Matthius és én elindulunk az ajtók bezárására, Uri El feladatául pedig pedig a robbanóanyagok felvételét és elhelyezését jelölöm ki - neki gránátvető is szerelve a Power Glovejára, így egyedül is képes megvédeni magát.

Lassan haladok a sötétbe vesző folyosókon, Matthius közvetlenül a nyomomban. Rádiómon folyamatosan tartom a kapcsolatot testvéreimmel. Uri Elt hirtelen támadás éri, hallom, ahogy átkozza a szörnyet, majd diadalittasan felordít: "Igeeeeeeen!" Lassan elérkezek az első ajtóhoz, ahonnan hirtelen egy Genestealer veti rém magát. Fegyveremmel távolról szedem le, vére és





Hát itt nem jutsz keresztül öreg!



Déja vu: Doom.

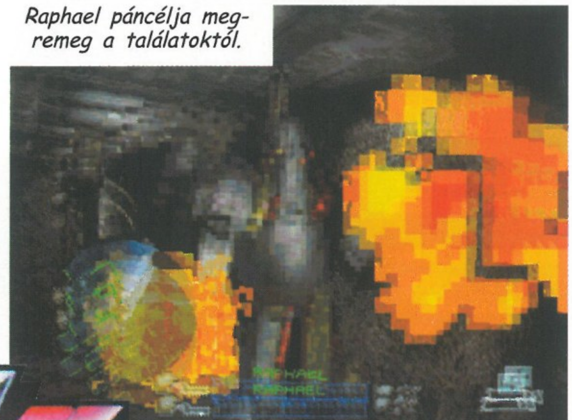
belei vörösre festik a folyosó falait. Mögötte ott tolong egy társa, tüzet nyitok rá... A fenébe, **beragadt a fegyverem!** Kénytelen vagyok közelharcba bocsátkozni vele. **Figyelem mozgását,** és mikor fejét mozdítja, belévágom Power Glove-omat. Találat, a szörny az áramütéstől a szemem előtt robban cafatokra. Letörlöm sisakomról a vért, továbbmegyek, és sikeresen bezárom az ajtót. Itt már nem jut át több lény. Irány a következő célpont.

Uri El is szorgosan aprítja a lényeket, gránátjai ötösével robbantják szét őket. Felveszi a tölteteket, és elindul a célpontok felé.

Caliban is sikeresen veri vissza a támadást. Neki nincs messzehordó fegyvere, mindkét kezére Power Claw kesztyűt húzott, mellyel iszonyú erővel tépi darabokra a Genestealereket. Claudius ezalatt eléri a célszobát, és lángtengerrel árasztja el azt. Újra bekapcsolom a Freeze Time-ot, és visszavonulásra utasítom őket a teleporthoz - ők már teljesítették feladatukat.

Uri El elhelyezte a tölteteket, visszafelé tart. Hogy Caliban és Claudius biztonságosan hazaérhessen, Uri Elt leállítom egy folyosón, és kijelölöm neki a szemmel tartandó irányt.

Matthiussal bezárjuk a második ajtót is, irány a harmadik. Utamat állja azonban egy beragadt ajtó. Szerencsére Matthius **láncfűrésszel** is fel van szerelve, így magam elé engedem, ő pedig pillanatok alatt **átvágja a vastag fémet.** A túloldalon azonban egy ember-mutáns Magi várja, akit néhány lázadó Space Marine véd. Matthius sikerrel leszedi az őröket - pajzsa ezalatt szinte teljesen elfogy -, ám a Magi **tűzlabdáját** már nem éli túl - ordítását mindannyian halljuk. Azonnal tüzet nyitok a lényre, és sikerül is hatástalanítanom.



Raphael páncélja megremeg a találatoktól.



Na, kell még egy pofon?

Mögötte meglátom az ajtót... Ám ekkor hirtelen jobbomon, a tetőn nyíló lyukból elémugrik egy Genestealer. Beleengedek egy sorozatot, majd irány az ajtó. Megvan, ki innen, de gyorsan!

"Semmi pánik" hallom a rádiómon. Lassan hátrálok a teleporter felé, távolról szedegetve le a lényeket.

Uri El nem bírja tovább, így fel kell áldoznom: kiadom neki az utasítást, hogy **robbantsa fel gránátvetőjét.** Azonnal meghal, de a körülötte nyüzsgő szörnyeket is magával rántja.

Claudius és Caliban eléri a teleportert, csak rám várnak. Elvakultan rontok a kijárat felé, hallom, hogy Caliban hirtelen ordítani kezd valamit, de nem értem mit mond - alig vagyok tíz méterre az ajtótól, mi baj lehet?

Hatalmas erő fordít meg tengelyem körül. Még látom, ahogy egy Genestealer kitátja agyaras pofáját, meglendíti karmos kezét..."



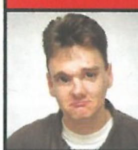
Kinek van erre energiája? Nekem.

A Space Hulk az egyik **leghangulatosabb** játék, amivel valaha is játszottam. Tökéletesen visszaadja a **klausztrofóbia** érzését, a játékoson igen könnyen erőt vehet a pánik, amely szinte mindig végzetes. A szörnyek intelligensek, oldalról, hátulról, néha felülről támadnak, erős tűzben visszahúzódnak, folyton keresik gyenge pontjainkat. A küldetések fokozatosan nehezednek, eleinte csak a főnök által adott utasításokat kell végrehajtanunk (figyeljük a scannerünket útmutató jelekért), majd átvesszük az irányítást, végül embereink felszerelését is mi állítjuk össze. Jut eszembe: embereink száma természetesen egyre fogy, azok nem támadnak fel, tehát az erősítés érkezéséig igen fontos, hogy "spóroljunk" az emberáldozatokkal.



Matthius utolsó, megrázó élménye.

space hulk 2 — Kiadja: EOA



486/66
8MB RAM
2X CD
WIN95
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Doom taktikák? Felejtsd el őket, itt nem jönnek be...

99%

NEHÉZSÚLYÚ SILENT

A RINGMAN BEMUTATJA A BAJNOK KIHÍVÓJÁT...

Hölgyeim és Uraim! 1996 új csillaga a SILENT HUNTER. Benne amerikai zászló alatt hajózva harcolhatjuk végig a II. Világháborút. Az amerikai tengeralattjárók azt a feladatot kapták, hogy azon az irdatlan vízfelületen, a lehető legnagyobb mértékben korlátozzák a japán hadi-, és utánpótláshajók mozgásterét. A történelmi tények alapján '41 és '45 között több mint ezer, félezer tonnánál is nagyobb teherszállító hajót küldtek rozsdatemetőbe.

A terembe vezető ajtóban megjelenik a kihívó. Köpenye (a program intrója) igen szimpla, mondhatni amatőr alkotás. A ringbe lépve, azonnal le is dobja azt, és megvillantja izmait.

S.H. izomzata, a főmenü:

-Single Mission: egyszerű(bb) küldetés(ek).

-Historic mission: megtörtént eseményeken alapuló 15 küldetés; (a hajó típusa nem választható).

-Convoy Encounter: konvoj elleni támadás; (nehézségi fokozat, legénység kiképzettsége, a konvoj mérete, kísérete, találkozás időpontja, időjárás állítható).

-Warship encounter: hadihajókkal szembeni küzdelem; (állítási lehetőségek, mint az előbb).

-Patrol encounter: őrjárat; a konvojt meg is kell találnunk.

-Career menu: karrieristák álomparadicsoma. A bevetéseken gyűjtött pontszámok összeadódnak, a lemezre iratkozhatunk, visszanézhetjük teljesítményünk, betöltve folytathatjuk a megkezdett rakoncátlankodást, stb, stb.

-Interwiews: *talán a legszebben kidolgozott izomcsoport!* 16 archív film kíséretében egy öreg kapitány magyarázza el számunkra, hogy "mit, miért, és hogyan"...

-Sub tour: ismerkedés a GATO osztályú tengeralattjáróval.

-Internal wiew: a hajó belső terének bemutatása, hozzá fényképek.

-External wiew: a hajó főbb külső részei, néhány képpel.

Nem sok újdonságot vonultatott fel tehát a kihívó! A hölgyek és a melegebb érzületű férfi szemlélők ugyan azonnal kiszúrták az ápoltabb külsőt, a belőtt sérót, és a fogpaszta mosolyt, de a bajnok markánsabb ábrázata nem biztos, hogy hátrányként jelentkezik majd a megmérettetés során...

A bajnok Aces of the Deep bemutatása: az 576 KByte 1994 novemberi számában található meg.

MEGSZÓLAL A GONG, ÖSSZECSAPNAK A HARCOSOK...

1. menet:
Képi megjelenítés

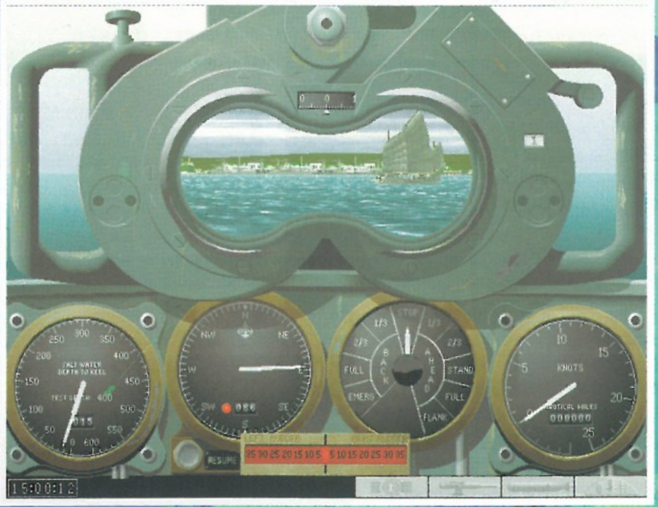
A bajnok AOTD: *mozgásán látszik, hogy nem mai gyerek, az első menetben nem igazán tudja még csillogtatni erősségeit...*

A kihívó SH: Szépségversenyre mehetne, olyan gyönyörű. *Mozgásából mégis hiányzik a férfi erő.* Ami talán a legjobb szó ide jellemzésül, az a sterilitás. *Ettől függetlenül gyors elhajlásaival, a bírók megtévesztésén alapuló praktikákkal, némi fölénnyel ezt a menetet az SH nyeri...*

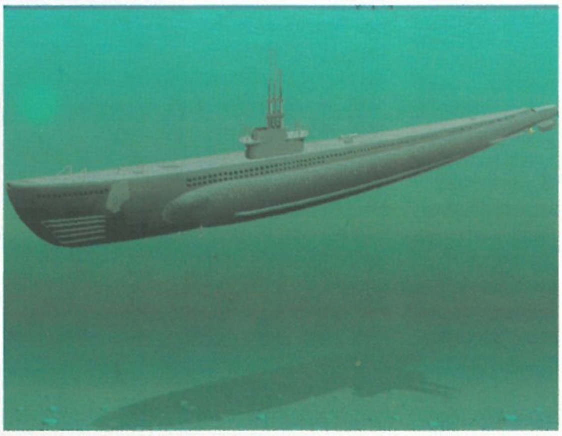
2. menet:
Hanghatások

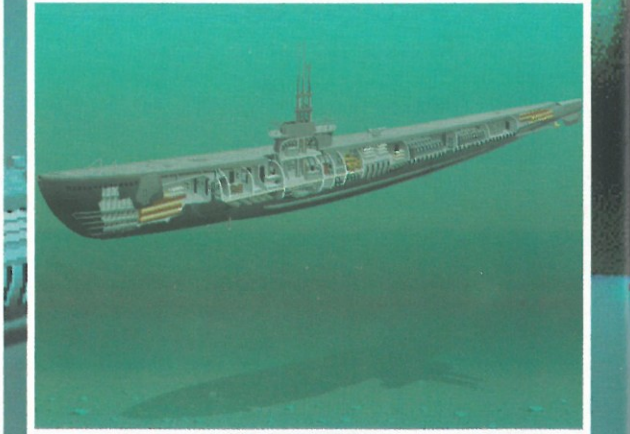
AOTD: Pusztán hanghatásaival képes lenne legyőzni más programokat! A hajótest nyekergése, "gyantátlan hegedülései", amit a roppant víznyomás deformáló ereje alatt produkál, a periszkóp kinyomásának járulékos hangjai, a torpedó indítása ("a sűrített levegőt hallom amint kiszisszenti halálos csomagját") mind-mind lenyűgöző, és a hajóra varázsolja hallgatóját! A hanglemezek ötlete: "... a magammal hozott 15 hanglemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tételét) hallgatom..." hatalmas!

SH: Hanghatásai szintén jók, de nem annyira tökéletesek, mint az AOTD hang effektjei. A hajótest egyáltalán nem "hegedül", a periszkóp és a torpedó hangja kevésbé HI-FI. A hanglemezek hallgatásának élményétől megfosztva érzem magam, és rettentően hiányoltam nyugodt óráimban a kultúrprogramot.

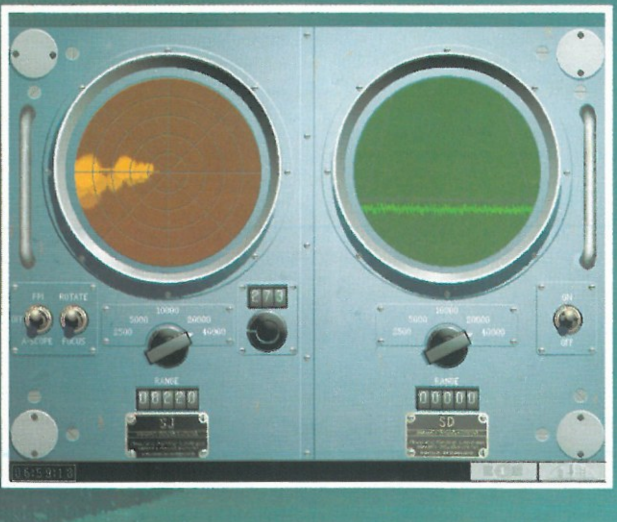












Az AOTD hatalmas pofonokat zúdít ellenfelére amiket az egyenlőre áll, de védekező pozícióba kényszerült...

3. menet:
A fegyverzet

AOTD: A hajó hosszirányú tengelyével kell célozni, a vetőcsöveken max. +-10 fokot lehet oldalirányba állítani. Természetesnek találom, hogy az adott kor színvonala ezt tette lehetővé. Repülő ellen hatásosan lehet gépágyúval védekezni, a ha-





...AK ÉLET-HALÁL HARCA!

HUNTER

jóágyúval többnyire csak a kegyelemdöfést adhatjuk meg.

SH: Nagy újdonsága a TDC (Torpedo Data Computer). A célzáshoz nem kell feltétlen a hajó hossztengelyével irányba állni! A betáplált adatok alapján a torpedó a célra fordul. Maximum az automata üzemmódját használtam, mert nem bíztam benne, mert nem szerettem, mert nem értem a németeknek miért nem volt ilyen, mert bár óriási technikai fölénynek tűnik, eredményei mégsem igazolták, mert csak...

Hogyan céloztam vele? Periszkóp a kiszemelt áldozaton, közlöm a célzókészülékkel <Space>-szel, hogy ő az. Figyelem a Target Range-t. A kézikönyvben a különböző típusok hatótávolsága megtalálható. A "Solution" feliratú műszer a találat valószínűségét jelzi %-ban. 95 és 100% között durrantás!

A modernebb hajóknak már van lokátora, melynek az ellenség felkutatásában igen komoly szerepet szántak a programozók! Őrjáraton, ahol nekem kell a célpontot felkutatnom, az ellenfelem többnyire látóhatáron kívül úszik el. Kapcsold be, és figyelj oda, ha a kezelője kontaktust jelent! Nincs külön légvédelmi ágyú, lehet hogy az eredetin sem volt? A hajóágyú manuális üzemmódban ugyan tüzel a repülőgépre, de eredménytelenül. Ezzel szemben hatásossága hajók ellen olykor túlzónak tűnik.

Hatalmas "adok-kapok" pofoneső zúdul mindkét résztvevőre, kiegyenlített a küzdelem...

4. menet:
A realisztika

AOTD: Csak dicsérni lehet, azt érezzük, hogy ott vagyunk! Például a felderítő- és bombázógépek őrjáratai, harci cselekményei, reakciói egy percig nem keltenek kétséget, hogy azt a valóságban is így csinálnák-e. A személyzetnek arca, karaktere van, miközben jelent.

SH: Bár jelentéseik sorra érkeznek fülembe, a legénység arctalan, ezért sokszor megfeledkeztem róluk, mintha csak magam lennék egy kísértethajón. Előfordul, hogy irreálisan mélyre merülök, senki sem figyelmeztet rá, de nem is történik bajom; hogy megfutamítok ágyúmmal(!) egy rombolót; hogy "túlságosan is jó vagyok", hogy csak játszadozom.

A bajnok balegyenese megtántorítja kihívóját, de az állva marad, és küzd tovább...

5. menet:
Egyéb effektek.

AOTD: A hullámok fodrozódnak, érzem, hogy fúj a szél, és "bekúszik a hideg sálam alá, végig tekerint nyakamon, s csorog tovább testem hajlatain, egészen a sarkamig". Periszkóp fel! után: "... várok pár másodpercet, míg a hullámzó homályosságból élessé nem válik a kép. A lencséről lefolyt (!), elpárolgott a tengervíz". Találatnál: a hajó a sérülés irányába billen és süllyed, ahogy a valóságban elvárható. Visszatéréskor: "Rezes banda, és a helyi szüzek üdvözlő sorfala vár, árbócunkon pedig lobogtatja a szél, győzelmi jelvényeink két pici zászlaját".

SH: "Csak" tördeli a fényt a víz, de azt remekül! A fényviszonyok, a színek változása a nap állásának függvényében TELITALÁLAT! Hiba azonban, hogy ha egy hajót taton, vagyis fenéken durrantunk, az keresztbe fordulva, középen kettétörve fog elsüllyedni. Az oktató filmek között láttam, hogy az amerikaiak is tűztek fel győzelmi zászlócskákat, a bázisra visszatérő hajón ez mégsem látszik, de mégcsak a rezes banda sem jelenik meg a tiszteletükre. A CD-re nem fért volna talán rá???

A bajnok jobbhorga után kihívója lelassul, s védekezőn a sarokba szorul...

6. menet:
A hangulat

Miért fontos a szép grafika? Miért fontos a tökéletes hanghatás? Miért fontos, hogy minden a lehető legtökéletesebb legyen? Mert a szimuláció akkor kezdi megközelíteni a valóságos helyzetet. Ha tökéletesen összeklappolnak a dolgok, akkor a szemeden és a füleden keresztül érkező információk egyszercsak elhitetik agyaddal, hogy igazából JELEN VAGY! Ha jelen vagy, agyad elkezdi kiegészíteni a hiányos részleteket, és egyéb területei is átveszik a maguk feladatát. Rövidesen tapasztalod, hogy a halálos veszedelemben halálfélelmet érzel!

AOTD: Miközben "hátamon forró veríték csorgott végig, a félelem rám húzta a hideg libabőrt".

SH: Se nem fáztam, se nem volt melegem, csak arra gondoltam, hogy de szép a grafikája ennek a JÁTÉKnak. (És ebben az esetben ez nem igazán dicséret...)

A bajnok megsorozza kihívója hasát, majd állon csapja, és kiüti...

Mérkőzés utáni visszhang...

A képzeletbeli boxmérkőzés véget ért. Sajnálom szegény SH-t, hogy így végezte. Gyorsan emlékeztetem azonban az olvasót, hogy a bajnokot, csak a bajnokjelölt hívhatja ki! A Silent Hunter tehát nem egy elvetni való program. De az Aces Of The Deepet az én szememben nem győzte le, és ez már csak azért is nagy dolog, mert az AOTD még elfért 5 db (!) 1.44 MByte-os floppy lemezen. Ez pedig igazolni látszik sokunk ellenérzését, a sokszor feleslegesen megaméretűre, és hardware igényűre duzzasztott programszörnyetegekkel szemben.

BILLENTYŰK:

F1	Irányító terem	P	Merülés periszkóp mélységig (65 láb)
F2	Periszkóp	R	Merülés radar mélységig (45 láb)
F3	Felszíni bemérő (TBT)	S	Emelkedés
F4	Híd	V	Távcső beáll a hajó hossztengelyébe
F5	Térkép	H	A hajó a távcső adott irányába fordul
F6	Torpedó Data Computer (TDC)	AltP	Periszkóp feljebb, Space: Célpont kijelölése
F7	Műszerek	AltT	Kijelölt célpont nézet
F8	Sérülések	ALtG	Ágyú manuális/automata
F9	Radar	Alt1-10	Tüzelés a torpedókkal
AltF4	Ágyú	Alt O	Játék-opciók
+/-	Idő gyorsítás/lassítás	Alt Q	Quit to DOS
Enter	Vissza 1x-es időre	Bcksp	Üzenetek visszakérése
1-5	Motor teljesítményfokozatok előre	Kurzor	Föl, le, jobbra, balra haladás
6-9	Motor teljesítményfokozatok hátra		
0	Stop		
B	Levegő befúvatás (vészemelkedéshez)		
C	Vészmerülés (200 lábra)		

silent thunder

Kiadja: Sierra





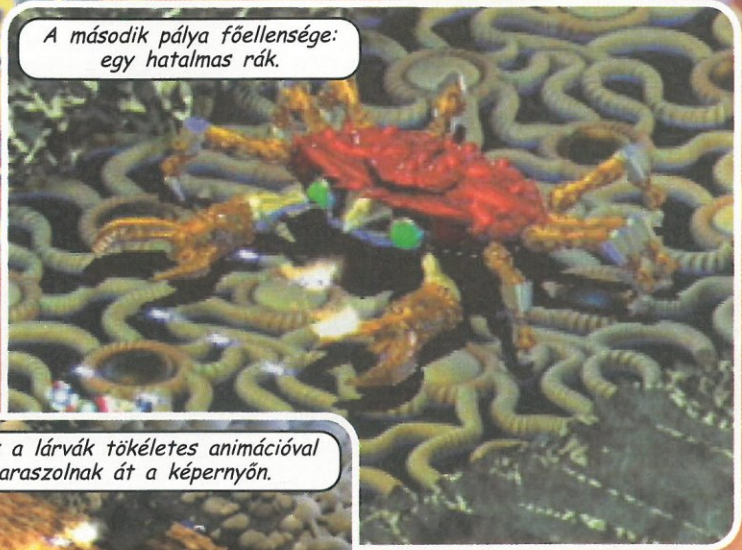
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Még mindig az Aces of the Deep a király.

73%

VIEWPOINT

A grafikusok a shoot'em upok esetében alaposan kiélhetik alkotó fantáziájukat, hiszen mindegy mit rajzolnak, a lényeg hogy izegjen-mozogjon, és ki lehessen lőni. Mindez az immár klasszikussá vált arcade gépre, a **Viewpointra különösképp igaz,** ami nemrégiben megérkezett Playstationre is. Az első benyomása az embernek, hogy ilyen gyönyörű lövöldözős játék egyszerűen nincs is. Alig akarunk hinni a szemünknek: a **Silicon Graphics gépek megtették a magukét:** a Zaxxonhoz hasonlóan félig felülről, félig oldalról láthatjuk az űrhajónkat, alattunk pedig lassan scrollozódnak a 3D-ben megtervezett csodálatos pályák. Az űrállomástól kezdeve a sivatagig a legkülönfélébb terepek felett repkedhetünk, és csupán egyetlen dolgunk van: mindenre lőni, ami mozog. Az ellenfeleink sem akármilyenek: hatalmas alakok kúsznak át a képernyőn, a főellenségek szinte a negyed képernyőt betöltik. A lövések, a fényeffektusok, a robbanások szintén olyan minőségűek, hogy még a sok játékot látott szem is belekáprázik.



A második pálya főellensége: egy hatalmas rák.



Ezek a lárvák tökéletes animációval araszolnak át a képernyőn.

✪

A játék szépségével tehát nincs gond, ám nézzük mi a helyzet a játszhatósággal. Űrhajónk sima, illetve "turbósított" lövedékén kívül **a pályákon háromféle speciális fegyvert vehetünk fel:** hatalmas tűzfalat, bombát, vagy célkövetős rakétákat. Első nekifutásra még talán könnyűnek is tűnhet a dolog, hiszen **minden pályán három pályakódot is kapunk,** ám amint haladunk előre, rá kell jönnünk, hogy sajnos elmúltak azok az idők, amikor például C64-en a Katakisnál a meghalásokból okulva pontos taktikát lehetett kidolgozni. Itt gyakran **a létező összes irányból jön ránk az áldás,** a játék szinte végigjátszhatatlanul nehéz.

Persze van megoldás: a sérthetetlenség: pauzálás után adjuk be a NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, FEL, FEL, LE, LE, L1, R1, SELECT kombinációt. S íme a pályaugrás cheatje: pauzálás után NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, JOBB, BAL, LE, R1, L2, R2, L1.

viewpoint | Kiadja: EOA
PLAYSTATION
77%

FADE TO BLACK



A PC-sek már tavaly óta élvezhették a Delphine legújabb játékát, a **Fade to Black**-et. Némi késéssel ugyan, de végre megjelent a játék Playstation-re is. A legendás Flashback folytatásáról van ugyebár szó, Conrad Hart kalandjai tehát folytatódnak, s a változatosság kedvéért ismét Morphokba botlik. Mint emlékezetes, Conrad legutóbb, amikor a Mester Agy megsemmisítésével már azt hitte, végre megszabadult a Morphoktól, lehibernálta magát, s űrhajójával a végtelen űrben hánykódott. Ébredésekor azonban "legnagyobb örömére" ismét a **Morphokkal találta magát szemben,** akik ráadásul azóta már az egész naprendszerünket meghódították. Hősünknek viszont sikerül kapcsolatba lépnie az Ellenállással, így ebben az epizódban már legalább nem lesz teljesen egyedül.



A szakács rémült ábrázata ne tévesszen meg senkit.



A gólemek elől nem nehéz elmenekülni.

✪

A küzdelem tehát folytatódik, ám **ezúttal már 3D-ben.** Hősünk Doom-szerű, texture mapped helyszíneken mászkálhat, de a Doommal ellentétben **magunk előtt láthatjuk őt is.** Ami rögtön szembe tűnhet: a figuránk kidolgozása még jobb mint PC-n, **Conrad ugyanis texture borítást kapott,** minek következtében a bőrdzsekije gyűrődései, sőt még a farmerján a szakadások is teljesen kivehetők. A háttérgrafika teljes mértékben megegyezik a PC változattal, leszámítva néhány apróbb eltérést, mint például hogy a börtönös pályán néhány rácsot korláttal cseréltek fel. A pályák felépítése, és ebből kifolyólag a játékmenet azonban teljesen azonos a PC-s változattal, tehát a **már megjelent leírást és a térképeket ehhez a verzióhoz is használhatjuk.**

fade to black | Kiadja: Delphine
PLAYSTATION
91%



COMIX CORNER

KÉPREGYÉNYEK ÉS FILMEK

A siker legbiztosabb záloga - legyen szó könyvről, számítógépes játékról vagy éppen képregényről - nem mindig a minőség. Nem egyszer előfordult már, hogy egy jól hangzó, mindenki által ismert címmel olyan "művek" arattak zajos sikert, amik színvonaluk alapján legfeljebb egy erős közepest érdemeltek volna (néha még annyit sem). Példának okáért, emlékszik még valaki Han Solo válogatott kalandjaira, avagy a Predator számítógépes átiratára? Nincs az a sikeres könyv vagy film, amit a mindenevő szórakoztatóipar ne kebelezne be és ne emésztene meg. Számítógépes és konzoljátékok, poszterek, műanyag figurák, uzsonnástáskák, kitűzők, gyűjtögetős kártyajátékok - ugyan mi az, amit egy jól csengő filmcímmel ne lehetne eladni?

A képregények terén is hasonló a helyzet, bár itt a kiadók már kissé visszafogottabbak. A legtöbb hollywoodi film népszerűsége ugyanis tiszavirág életű, egy komolyabb képregénysorozatnak viszont illik legalább 1-2 évet kihúznia. Az egyszeri megjelenésű (one-shot) képregények pedig korántsem jelentenek akkora bizniszt, hogy a komolyabb cégek érdeklődését felkeltsék. Szóval a képregény-adaptációk többsége olyan klasszikus filmekből készült, mint a Csillagok Háborúja, a Nyolcadik utas a Halál avagy a Ragadozó.

A KLASSZIKUSOK...

Az előbbiekben felsorolt három alapmű mindegyikéből képregényfüzetek százai, s gyűjteményes történetek tucatjai készültek. Ezek a történetek már rég túlléptek a filmek eseményein, minden oldalon új szereplők és sosem látott helyszínek köszönnek ránk.

A legnagyobb bőség természetesen a Csillagok Háborúja rajongókat várja, hisz George Lucas halhatatlan filmje még manapság is biztosíték a sikerre. Szerencsére a Dark Horse nagyhatalmú uraiban van annyi jóérzés, hogy nem adnak ki mindenféle szemetet Star Wars, Predator vagy éppen Alien logóval, azaz képregényeik általában színvonalasak. A Star Wars sorozatok közül kettőt tudnék kiemelni: a **Dark Empire-t** illetve a **Shadows of the Empire-t.** Az előbbi sztori meglehetősen vaskos olvasmány, két könyvnyi vastagságú kötetbe fért csak bele, nagyjából a Jedi visszatér és a Timothy Zahn-féle trilógia között játszódik. Mind hangulatában, mind történéseiben leginkább a Birodalom Visszavágot idézi, ami szerény véleményem szerint a trilógia legsikerültebb része. A Shadows of the Empire még nem jelent meg gyűjteményes kiadásban, a hatrészes sorozat begyűjtése pedig meglehetően embertpróbáló feladat. A cselekmény nem sokkal a Birodalom Visszavág után indul, mikor is Bobba Fett Solo lefagyasztott testével a Tatooine felé tart. A történet tehát szervesen illeszkedik a három film alkotta cselekménybe, épp ezért a megszállott Star Wars rajongók számára különösen érdekes lehet.

Aliens illetve Predator képregényekben szintén nincs hiány, a műértő közönség valósággal tobzódhat a minden féle és fajta gyűjteményes történetben. Külön érdekesség, hogy a legtöbb magyar nyelven megjelent Idegen, illetve Ragadozó könyv (Hőhullám, Alien 4, A Kelepce) alapjául egy-egy képregény szolgált. Szóval ezt is megértük... Különösen igényesnek tartom az **Alien vs. Predator** sorozatot, ami mind történetében, mind pedig grafikai színvonalában kiemelkedik a hasonló témájú művek közül. Kedvenceim közé tartozik még az **Aliens Book One,** a **Labyrinth** és a **Concrete Jungle.**

...ÉS NÉHÁNY IFJÚ TRÓNKÖVETELŐ

Természetesen időről-időre megjelenik az újabb filmekről is egy-egy képregény, de ezek a legritkább esetben hoznak átütő sikert. Mára olyan nagynevű képregény-sorozatok szűntek meg, mint az Indiana Jones, a RoboCop vagy a Terminator. Bizony nem könnyű életben maradni ilyen túlkínálat mellett... Néhány szívósabb cég persze nem adja fel, hisz minap jelent meg Quentin Tarantino legutóbbi filmjének, a **From Dusk Till Dawn**-nak a képeregény-feldolgozása. A sztori kissé meglepő módon a 70-es évek horrorfilmjeire emlékeztet, nyakon löttyintve a Ponyvaregényből már jól ismert "Tarantino-koktéllal".

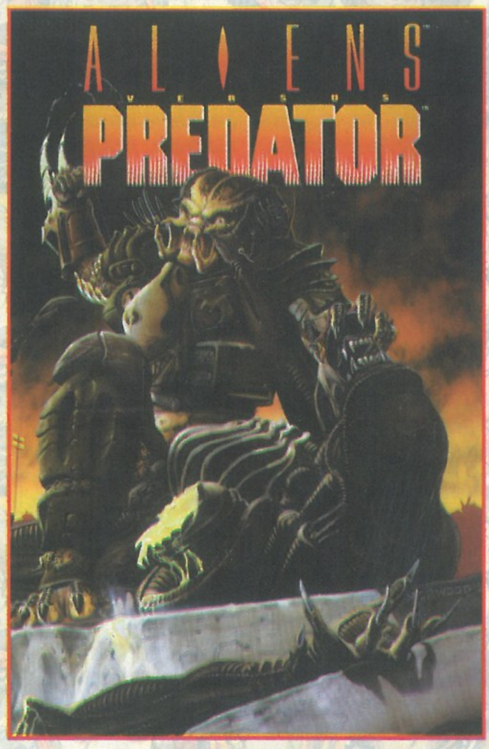
A Marvel sem akart kimaradni a sorból, ők a **Mission Impossible** feldolgozásával lepték meg a nagyérdeműt. Maga a film egy közepes James Bond koppintás fantasztikus trükkökkel és nagy robbanásokkal fűszerezve, s ennél sokkal többet sajna a képregényről se tudok elmondani. Nekem elég ötlettelennek tűnik az egész...

A végére hagytam a nagy durranást, az **Independence Day**-t. Alighanem ez lesz az év filmje, ami várhatóan meg fog dönteni minden bevételi rekordot szerte a világon. A történet meglehetősen egyszerű: a Földet idegenek látogatják meg, korántsem baráti szándékkal. A folytatást mindenki kitalálhatja, mivel maga a sztori meglehetősen gyermeteg. Hanem a trükkök és a hangulat... Jómagam még csak az előzetest láttam, de már ettől is padlót fogtam. Kíváncsi vagyok, hogy ezt a látványvilágot vissza lehet-e adni képregényben.

✪

Természetesen ez a meglehetősen tömörre sikeredett info-halmaz még csak közelítőleg sem nyújt teljes képet az eddig megjelent filmfeldolgozásokról. Oldalakat írhatnék még a **Star Trek, Tarzan** vagy éppenséggel **X-Files** képregényekről. Akit a téma behatóbban érdekelne, az keressen fel egy képregényboltot (cím, telefonszám a hirdetéseknél), s támadja le nyugodt szívvel az eladót. Csak aztán győzzetek kimászni a rátok zúdukó képregényhalmok alól. T.J







EGY ELTÉVEDT LEVÉL

"Helló, Te Zolee, Te!! Most biztos ott üldögélsz egy széken, egyik kezedben egy üveg (amelyben valaha csordultig tartózkodott valami alkoholtartalmú folyadék) a másikban meg ki tudja, mi van. És pihensz, élvezed az életet!
Én meg?? Mit csináljak a két gyerekkel, hee? Bíztam benned múlt nyáron, azt mondtad "szeretlek...", és én elhittem. Még aznap este megkaptad a testemet! Emlékszel, te gaz?!
Azt hittem, ez örökre szóló érzelem... Nem használtál még gumit sem! Csak arra az estére kellettem, mi? Jót játszottál!!! Rajtam, az érzéseimen...
Most meg rám sem szarsz! Hogy mi van velem és a gyerekekkel! Nem érdekel, mi? Pedig megmondom: itt rohadunk 5 négyzetméteren, szegényeknek nincs apjuk! Egy keresetből élünk. Ezt akartad? Tönkretettél, meggyaláztál! Pusztulj!!! Gyűlöllek: Rafael"
Ne haragudjon, kedves hölgyem, de összekever valakivel. Kifejezetten monogám típus vagyok, és a múlt nyáron egész biztos, hogy csak egy nőm volt, az is gumi. Az olyen szociális problémákkal meg, mint hogy fejenként 1,666 négyzetméteren élnek, nem velem, hanem a kerületi tanács szociális osztályával kell megkonzultálni.

MI KÉNE, HA VÓNA

"Lieber Zolee! Javíts ki, ha tévednénk, de eddig azt hittük, hogy az 576 azért van, hogy új játékprogramokat tárjon csillogó szemű kis olvasói elé, s nem azért, hogy pehelysúlyú nehézfiúkat reklámozzon (96/6, uccsó oldal). Nem csodálkoztunk volna, ha a poszteren is Martin feszít két sámmal nagyobb "izompólójában", amelyen úgy jár ki-be a kora esti szellő, mint Gábor Zsazsában a plasztiksebész férctűje. Tudtunkkal Magyarország utolsó királya Ferenc Jóska volt, bár ő egy bécsi művházban székelt. Még azt is szívesebben láttuk volna a 48. oldalon, ha az Ötöd-ölőt teszteli Palik Laca és Héder Barni. Na mindegy. Megyünk, leugrunk a lichthófablakból, mert egy világ omlott össze bennünk Martin monológját olvasva. Aláírás: Netuddkik"
Úristen! Hát ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van. Kitesszük a gőzölgő belünket is az asztalra, hogy olvasóink 99%-ának kedvencét még közelebb hozzuk hozzátok, erre pont az az 1% ragad tolat és fikázza itten a Martin-interjút. Az volt a bajotok, hogy nektek nincs tetkótok vagy izompólótok és féltékenyek lettetek, vagy csak attól "a néhány nehéz naptól" borultatok ki ennyire, ami a magatokfajta pubertáskorban lévő hímtagokat kínozza? Inkább a magas lóról, meg Héder Barnáról kellene leszállni, mivel ez utóbbi végre egy jó fej ebben a nyáltenger tévében.

GIMI CHEAT

"Hella Zollee! Itt a nyár (a meteorológiai), elkezdődtek a vizsgák (a pótvizsgák), tehát ilyenkor irány a Balaton (főleg ha a vize kb. 10 fokos). Apropó Balaton! Be-be-beee! Én már rég ott leszek, amikor te még ott szerkesztgeted azt a nyomorult újságot (bocs, az újság tök jó). Ja, Zolee. Még javában tart a nyár, de szeptemberben kapok egy programot, aminek a végigjátszása 6 évig fog tartani. A játék címe: középiskola. Nem tudnál ehhez a nagyszerű game-hez néhány CHEAT-et adni? Aláírás: Horváth Szabolcs, Sárvár"
"Hé Zolee, Laci haverommal egy nagyon fontos döntésen gondolkodunk. Tudod van ez a 6 osztályos gimi dolog. Megvan a lehetőségem (mert hát felvettek), hogy otthagyjam ezt a szar iskolát. Azért nehéz a döntés, mert akármilyen hülyék is a kölkök ebben a suliban, én azért szeretek ide járni. És nem tudok kit megkérdezni, hogy mi lenne a jobb, mert ha ismerős felnőtteket kérdezek, akkor azt mondják, hogy menjek, mert tudják, hogy az őseim szerint ez lenne a jobb. Ha meg haverokat kérdezek, azt mondják, ne menjek, mert ők is ebbe a suliba járnak. Egy idegent az utcán mégse kérdezhetek meg. Te ugyan nem ismersz engem, de én úgy érzem (és rengeteg haverom is), hogy ismerlek Titeket. Szóval segíts nekem dönteni (az átlagom 4,4). Aláírás: Molnár Levente, Kazincbarcika"
Üdv Ismeretlen Barátaim! Megtisztelve éreztem magam, amikor olvastam, hogy tanácsot kértek tőlem gimi-ügyben, úgyhogy megpróbálok felnőni a helyzet komolyságához és most az egyszer normális tanácsokat adni. Először is Leventének üzenem, hogy szerintem a jövője érdekében minden bizonnyal a 6 osztályos gimnázium a kedvezőbb, úgyhogy hallgasson a szüleire. Márcsak azért is, mert az ősökkel szemben ebben a korban még nincs sok apelláta, szinte minden esetben az ő akaratuk érvényesül, ami persze nem baj, csak tény. Hidd el Levi, hogy jót akarnak, még ha fájdalmas dolog is a barátoktól való elszakadás. Az új környezetben meg ne félj attól, hogy nem lesznek haverjaid; a jó fej srácok, mint Ti ketten, egy szempillantás alatt a figyelem középpontjába kerülnek - és nem csak a fiúk érdeklődését váltjátok ki, annyi szent. Utolsó tanácsként (ez a cheat) fogadjatok meg még valamit: az egész tanári kar le van ejtve, egyedül a tornatanárral legyetek jóban, főleg ha férfi. Ha jók vagytok nála (persze nem homokozásra gondolok), ő mindent el tud intézni, oda tud szólni az érdeketekben. Egy kisportolt, jóképű, laza, humoros fickó még a legvaskalaposabb kémia / matek / fizika / magyar / töritanárnőt is (a megfelelő aláhúzandó) meg tudja győzni, hogy nem kéne kirúgni a pótvizsgáról ezt az áldott jó gyereket...



NO COMMENT

"Kedves 576 Kbyte az én borítékomban 2 papír található az 1. egy rajz van amelyt a 15. oldalon PITOGRAMOK PY OLVASÓK címen hirdettek meg ehez készítettem rajzot. A 2. papíron pedig én írtam egy cikken, szeretném ha betennék az újságba foglalna az 576 KBYTE-nak egy negyed oldalacskát foglalna az 576 KBYTE-nak ajándék cikk ként írtam. Előre is köszön szépen. (*Jajj, mi ez? De csitt, még most jön csak a produkcióóó!*):

Egy jó gép
Ha neked álmaid számítógépe egy C64-es, akkor te nem tudod mi a jó, de gondolom már senkineksem ez mert már mindenki tudja régitipusú számítógép valójában. Ennél jobb a: 286, 386, 486, a PENTIUM-gép, sőt már van ahol 586 gép. Szerintem egy jótipusú szép számítógéphez hozzátartozik: ANGOL-billentyűzet, jó monitor ha lehet szines legyen monitorvédővel, maga a gépezet 486 legaláb. Jópofa 3 gombos egér, 2 gombos joystik, 1 pár hangfal akármijen hangkártyával, és szines lézernyomtató. Ez már lehet bárkinek álmai gépe (bevallom nekem nincsen számítógépem és pontosan ijent szeretnék). És jó programok is hozátartoznak szuper hiper masinához... Satöbbi, satöbbi..."

Asszem, ehhez inkább nem tennék hozzá semmit. Ez így perfekt, ahogy van. És esküszöm, hogy nem Csevegő-szimulátorral készült!

TÖLTELÉK

"Szasz Zolee! Haha! Tök jó ez a Word 7.0-ás a szasz-t át akarta javítani szászra!



Na, ebből elég! In medias res! (miket tudok mi?). A nevem F*cker. Az újság k*rva jó! Én semmi kivetnivalót nem látok rajta, még az árát sem (halljátok csóró pupákok?!). Mehet a sunyiba, aki csak azért ragad tollat (vagy Word-öt), hogy jól letolja az újságot! A levél megírására a júniusi szám kézbekapása ösztönzött, vagyis annak a Csevegője! Hogy nem sül le 'az aggódó anyuka' képe a bőréről?! Méghogy 'szerény véleményem', meg hogy, ' hú, de kemény'. Hogy mer ez téged Zoltánnak nevezni!? Ráadásul a fiával íratja meg a levelet! Hát anya az ilyen? Nem. Mintha csak a saját anyámat hallanám! Szerintem legyen továbbra is 'csúnya beszéd'! Attól szép az újság.

Más. Egy régi Csevegőben olvastam egy kritikát, amire te azt írtad, hogy teljesíted a kívánságot, de én ezt nem vettem észre! A kérés az volt, hogy legyen minden játékhoz értékelés (ő az egyetlen kritikus akinek igaza van!). Nekem mondjuk a konfiguráció nem különösebb probléma, hiszen P100-asom van (nem feljumperolva), 8MB Ram, S3 Trio64 1Megás videokártya, 1,3 Gigás Kvantum vinyóval, GUS PNP hangkártya (1MB), 150 Wattos hangfalak, no meg egy állati jó ventillátor (nem a procin) a monitor tetején.

Más. Csak eszembe jutott egy tök jó hasonlat: Meglep, mint faltörő kost a fotocella!

Megint más. A Csevegőben jobb lenne ha kisebb betűtípust használnátok. Úgy több hülyeség fér el a lapon (ez nem kritika, csak jótanács!!!)

Mit írhatnék még? Ja bocs, hogy a Worddel írtam a levelemet, remélem van neked is Word-öd vagy Office-od. Atyaisten itt a faterom, mindjárt folytatom! Huh, már el is ment. Na azt akartam még írni ha túl hosszúnak találod a levelet nyugodtan szeld ketté és két külön számban add le! De ne vágj ki belőle semmit!

Más. Mindenki (csak nagyon kevesen nem) rohadtul szidja a Win95-öt. Hogy, milyen lassú, meg kezelhetetlen. Ezek mind harapjanak rá a BFG9000-es csövére és meghúzhatják a ravaszt! Mi a francnak teszi fel a gépére az, akinek csak 4 mega Ramja van? Vagy 486-osa? Nekem ez is megvan és pörög, mint az állat. De nekem legjobban a felülete tetszik a legjobban. Azért nem dobtam ki a jó öreg 6.22-es Dos-t sem (asszem ezt hívják dual-boot setupnak). Most is egy tök jó MID-et hallgatok, van még itt egy félbehagyott pasziánsz, egy lemezt formázok, ebédelek (erre a Schedule figyelmeztetett) és írom ezt a levelet. Na, még ezt bírom a Win95-ben! A francba leettem magam! Na elég legyen! A csúnya szavaimból azt csillagoztok ki a mit csak akartok 'az aggódó anyuka' kedvéért! Pá'! F*cker was here!"

Cseszőkém! Csak a te kedvedért vettük kisebbre a Csevegő karaktereit, hogy az általad írt, és helyesen "hülyeségnek" aposztrofált szöveg is beleférjen. Az értékelő-téma szerintem kipipálva, a leveled meg annyira nem extravagáns, hogy két számon keresztül mutogatni kellene, úgyhogy most egybe ledarálom. A Word korrektora tényleg forradalmi, de szerintem még mindig az a legjobb megoldás, ha megtanul az ember helyesen írni meg fogalmazni és nem számít arra, hogy a gép kijavítja a baromságait. Stílus-korrektor ugyanis még nincs. A Win95-ről írtakkal egyetértek, szerintem is jó dolog, bár a Macintosh kezelőfelületéhez viszonyítva még mindig óvodás.

MAGYARÁZOM A BIZONYÍTVÁNYOMAT

"Mit jelent az a szó, hogy SLUKKER? Nem STUKKER akart lenni? Ulrich Dávid/Budapest"

Az idősebb (15 éven felüliek) és intellektuálisabb beállítottságúak valószínűleg ismerik Woody Allen "Fogd a pénz és fuss!" című fergeteges vígjátékát, amelynek kulcsmondata hangzik eképp: Semmi cicó, nálam van a slukker! Ezt a kétbalkezes Woody "Virgil" Allen akkor firkantja le egy cetlire, amikor éppen feltűnés nélkül akar bankot rabolni. Betolja a pénztáros orra elé a fecnit, aki hangosan olvasni kezdi: semmi cicó. Mi az, hogy cicó? - kérdez vissza. Az cécó, csak én ilyen keskeny é-betűket írok - emígy a kissé megzavart Woody. Nálam van a slukker... - olvassa a kasszás. Mi van magánál? Ezt a szót nem ismerem. STUKKER! - ordítja Woody - maga nem tud olvasni, hogy kaphatott itt állást, az van odaírva, hogy stukker, át van húzva a t-betű szára, nem látja?! Már ne is haragudjon - mondja sértődötten a pánztáros - de ez té és nem ká! Hogy lehet ennyire randán írni?! Ezután nem csoda, hogy szerencsétlen Rabló Allen a következő képen két smasszer társaságában egy fekete, rácsos kocsiban furikázik. Szóval ennyi a története a dolognak, nem nyomdahiba volt a slukker. Egyébként, hogy felfedjek egy szótani rejtélyt, elárulom, hogy ettől a filmtől kezdve használják a diáknyelvben a "ne macskázz!" (azaz ne totojázz, semmi cicó) kifejezést. Ja, hogy ezt sem ismered? Akkor nem szóltam...

MENJ MÁR... NYARALNIIII

"Hello Zo-lee! Itt a nyár. Most valószínűleg heppinek kéne lenni, de én csak arra tudok gondolni, hogy mi a szent szart fogok én csinálni. Szeptembertől bebrunyálni se lesz időm, úgyhogy most kéne szórakozni. Amikor ilyeneken gondolkodom, mindig leülök a gép elé és rádöbbenek, hogy a lónemiszervvel sem tudok eksönözni. Egy-egy régebb keletű flipperen és a nálam mindig is első helyet elfoglaló Doom 1-2-n kívül semmim sincs igazán. Bezzeg, ha lenne 8 megám! Játszhatnék a Duke Nukem 3D-vel és tőlem függne még az is, hogy mikor vesz levegőt az az állat, vagy hogy mennyire emeli meg a jobb keze kisujjának a középső ujjpercét. Hát ez a nagy büdös helyzet. Üdvözlettel: egy márkátlan olvasótok, alias Noname.

UI: Bocs, hogy géppel írtam, de az írásom mellé instant nyomolvasó kellene. Látnod kéne a magyartanárom arcát, amikor a dolgozataimat javíccsa (az orrodat meg tisztíccsa)."

Névtelen barátom! A nyár arra való, hogy az ember, főleg ha diák, ne szArakozzon, hanem szÓrakozzon. Ne mond már nekem, hogy egész nyáron bent rohadsz a géped előtt és doomozni meg flipperezni akarsz! Ha eksönre vágysz, legalább dugd ki aaaaaaz... orrod a napra, hátha rákap valami. Egyik haverodat tuti rá lehet venni, hogy egy hétre elmenjetek sátorozni egy pocsolya mellé, ott mindig van valami kapás + eksön + sörvirsli + szúnyog + női napozó.

Zolee

Kovács Péter Budapestről nem doomál zöldségeket. Inkább rajzolja...



Shigeru Miyamoto, Mario szülőatyja tudja, hogy mitől döglik a légy. A Mario rajongók számára ugyanis stílusában egy teljesen hagyományos Mario játékot alkotott, leszámítva azt a "csekélységet", hogy **az egészet áthelyezte 3D-be.** Mindezt olyan professzionális módon tette, hogy a régi motoros mariósokra ugyanazok a feladatok köszönnek vissza, ugyanazok a liftek meg óriáshinták, sőt ugyanazok az ellenségek, ám a 3D következtében mégis az egész merőben más.



Íme a meghódítandó várkastély.

MINDEN SZEMPONTBÓL TÖKÉLETES

A játékmenet abszolút azonos Mario korábbi 2D-s kalandjaival, ám felvetődik a kérdés, hogyan lehetséges ez? Nos, leginkább **a kameranézetek egyedülálló választékával** magyarázható: a 3D nem teszi sokkal nehezebbé a játékot - mint például a 3D Lemmingsben - mindenki megtalálja a magának szimpatikus, vagy az adott szituációhoz előnyös perspektívát. A kamera akár szorosan követheti Mariót, akár távolról, tetszőleges irányból szemlélheti. Sőt, mindezeken kívül, egészen odaközelítve Marióhoz a szó szoros értelmében hősünk fejét mozgatva körülnézhetünk. **A másik fontos dolog az irányítás.** Az Alone in the Dark-féle 3D-s játékokkal ellentétben a Mario 64-ben mindig azt adhatjuk meg, hogy Mario merre haladjon az adott képernyőn. Ehhez persze szükség volt **a joypad fantasztikus analóg joystickjára,** amivel gyakorlatilag leheletfinom irányváltoztatásokat tehetünk, sőt attól függően, hogy mennyire mozgatjuk el a kart Mario futni fog, vagy épp halkan lopakodni. Ez utóbbi például az alvó húsevő növényeknél szükséges, amik mellett így csendben elosonhatunk. Mario egyébként az összes korábbi mozdulatát itt is végre tudja hajtani, sőt tud úszni, megkapaszkodni, s még néhány extra ugrásra is képes.



A pingvinnel versenyt csúszdázhatunk.

A pályák felépítése szintén a régi időket idézi: van egy nagy kastély, annak egy nagy terme, benne több ajtó. A csillaggal jelölt ajtók akkor nyílnak ki, ha az adott számú csillagot összegyűjtöttük, mögöttük pedig festményeket találhatunk, amik valójában a pályák bejáratai. Vannak még nagyobb csillaggal jelölt ajtók, ezek mögött a főellenségeket leküzdve a kulcsos ajtókhoz találhatjuk meg a kulcsokat. A kulcsos ajtók mögött persze általában további ajtókat találunk, és így tovább, egészen a játék végéig.

✪

Mint látható tehát, a csillagok gyűjtésén van a hangsúly, amik - csakúgy mint a régi Mario játékokban - **sokszor eldugott zugokban vannak:** titkos rejtekhelyeken, láthatatlan átjárók mögött, vagy épp a falba beépítve, amit úgy kell kirobbantanunk. Néhány csillagot különféle feladatok, versenyek teljesítésével is nyerhetünk, néhányhoz pedig elég csak a bónuszokat gyűjtögetnünk. A pályákon ezúttal is találhatunk majd különféle kapcsolókat, bónuszládákat, egyszóval mindenfélét, amit már Mariótól megszokhattunk plusz még egy rakás vadonatúj dolgot, mint például az ágyút, amivel magát Mariót lőhetjük ki. Az ellenség legtöbbjét itt is a sima ráugrásos megoldással tudjuk likvidálni, ám ezúttal boxolni is tudunk. A főellenségeket - köztük Bowsert is - viszont már nem a megszokott módszerekkel lehet kinyírni, hanem legtöbbször hátulról el kell kapni őket és elhajítani.





Na most megvagy, Bowser!



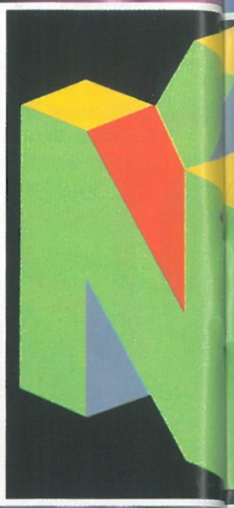
A régi ismerős szellemek itt is feltűnnek.

A KONZEKVENCIA

A grafikáról ugyanazt lehet elmondani, mint a szemközti oldalon található Pilotwingsnél: csodálatos. Némelyik hullámzó víz-effektusnál alig akartam hinni a szememnek, Mario animációja pedig mint egy rajzfilm 3D-ben. A hangeffektek eszméletlen aranyosak: például Mario vékony hangján nagyokat visít, ha megpörkölődik, vagy jajveszékel, ha életet veszt. A zenék tökéletes hangszerelést kaptak: a sivatagos pályán például arab stílusú zene hallható, míg a hóesésben száncsengők csilingelését hallhatjuk.

Mint azt az imént leírtak is tükrözik, a Super Mario 64 új fejezetet nyit a platformjátékok nagykönyvében, az egész játékstílust teljesen megreformálja, szédítő távlatokat nyit a fejlesztők előtt. Itt van az új etalon, ha a jövő N64 játékai már csak ennyire lesznek jók, akkor is érdemes a gépet megvásárolni. Erős a gyanúnk azonban, hogy ez még csak a kezdet.

NINTE





Szárnyas sapkájával Mario még repülni is tud.



A már jól ismert mérleg-hintás feladatok.



super mario 64 | Kiadja: Nintendo
NINTENDO (ULTRA) 64
96%

NDO 64

1996 július 8. Az 576 szerkesztőségén már a kora délelőtti óráktól különös izgatottság vesz erőt, melynek oka: alig két héttel a világpremiernek számító japán megjelenés után megérkezett hazánkba az első, pontosabban az első két Nintendo64. Délutánra végeznek is vámolással, így a Sega Saturn és a Sony Playstation után - immár folytatva a hagyományt - **a Nintendo szuper-konzolát is nekünk van szerencsénk elsőként bemutatni Nektek.**

Úgy tűnt, a Nintendo csodagépe már-már soha nem akar megjelenni, a versenytárs, a Sega például a reklámkampányában a N64-et fekete lyukként ábrázolta a fényesen tündöklő Szaturnusz (Saturn) mellett, utalva arra, hogy ki tudja, egyáltalán létezik-e. A hosszas huzavona, a sorozatos dátumeltolások után azonban végre megtört a jég, és a Nintendo tudta tartani a legutóbbi június huszonharmadikai időpontot. Sajnos azonban az örömbe rögtön vegyül némi üröm is, ugyanis a Nintendo egyik szóvivője közölte: az európai piac túl kicsi a számukra, így tehát többek között mi, magyarok is **leghamarabb csak valamikor 1997-ben tudunk majd PAL rendszerű N64-gyel játszani.** A gépből Japánban csak a megjelenésének napján háromszázezret (!) adtak el, s egy héten belül ez a szám meghaladta az ötszázezret. A Nintendo arra hivatkozik, hogy egyelőre nincs szabad gyárkapacitása az európaiak számára. Persze meg lehet rendelni az import gépet, de hát mindamellett, hogy az fehér ember számára megfizethetetlen (pillanatnyilag 200 rongyot kóstál), még ahhoz kell egy NTSC TV is, meg egy 110 voltos adapter is, és persze nem árt egy kis japán nyelvtudás sem, hogy meg tudjuk érteni a játékokban megjelenő különböző kriksz-krakszokat. No de most inkább felejtsük el ezeket a kellemetlenségeket, és nézzük, mit is tud ez a csoda! Aki egyébként élőben is kiváncsi a dologra, az legegyszerűbb, ha **benéz az 576 Kbyte Pozsonyi úti boltjába, és megcsodálja a kiállított tesztpéldányt.**

A vidámparkban le is szállhatunk, bár nem ülhetünk fel semmire.



Először is választanunk kell egy pilótát.



PILOTWINGS 64

Bár a gépre rengeteg fejlesztés készül, jelen pillanatban még csak két N64 játék kapható: az előzőekben bemuatott Super Mario 64 és a Pilotwings 64.

Jómagam a Pilotwingsszel játszottam elsőként a gépen, így az első benyomásaimat vele kapcsolatban szereztem. **A 64 bites hardver valóban új korszakot nyit a videójátékok történetében.** A mostani ifjúság, aki már a N64-en fog felnőni, egyszerűen nem lesz tisztában azzal a fogalommal, hogy mi az a pixel. Ilyet ugyanis hiába keresünk a képernyőn, nem fogunk találni. Még akkor sem, ha a ha a 3D-s tárgyak egészen beközelítenek a kamerába! Olyan 3D-s terepek felett repkedhetünk, amilyeneket mindeddig legfeljebb előre rögzített intrókban láthattunk. Ráadásul - a magyar megfelelő híján - scenery update-ként emlegetett fogalmat is elfelejthetjük, hiszen a tájnak a legtávolabbi részei is megjelennek a képernyőn, nincsenek hirtelen előtűnő tereptárgyak. A texture mapping technikával immár olyan minőségű 3D-s tárgyakat produkálnak valós időben, amilyenekről egy évvel ezelőtt még csak álmodtunk.

✪

Na de essen már pár szó a játékról is: **az ősrégi SNES program 64-bitre feltupírozott változatával van dolgunk,** a legfőbb különbség a 16-bites verzió óta, hogy immár gyönyörűen kidolgozott amerikai tájak felett repkedhetünk, mint például Manhattan felhőkarcolói között. Egyébként egy igen egyszerű ügyességi, enyhe túlzással szimulátorprogramról van szó. Hat pilóta közül választhatunk, akikel a hátukra szerelt rakétával, sárkányrepülővel, és egy helikopternek nevezhető szerkezettel kell megoldanunk különféle feladatokat. Eleinte csak gyakorlás képpen célkörökön kell átrepülnünk, de később már objektumokat kell lefényképeznünk, vagy lebombáznunk, stb...

A parton még a tenger is hullámzik.



Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.



Bár a játék maga nem egy nagy durranás, a repülés élménye döbbenetes: mindegyik repülőeszköz teljesen valósághűen viselkedik, ami így a csodás grafikával elképesztő egyveleget alkot.

PILOTWINGS 64





Csodás fotó van készülőben a gyártelepről.



Az introban némi felvilágosítást kapunk az irányításról.

pilotwings 64 Kiadja: Nintendo
NINTENDO (ULTRA) 64
80%

TOTAL FOOTBALL

A számítógépes játékok fejlesztőinél konokabb fajtát nem ismerek. Ha egyszer valamit - jelen esetben ez a játékok egy bizonyos fajtáját jelenti - a fejébe vesz, akkor arról soha nem mond le. Gondoljunk csak a Forma 1-es szimulátorokra, vagy a sportprogramokra. Ráadásul a sportprogramok között is van néhány örökzöld típus, amelyekből annak ellenére jelennek meg az újabbak, hogy azok szinte már semmivel nem tudnak többet mutatni, mint elődeik. Mégis, valamilyen okból ott rejtőzik az emberekben a vágy, hogy mind újabb és újabb, az elődökkel szinte teljesen egybevágó programokra költsék amúgy is véges anyagi javaikat. Jelen esetben az egyetlen mentség az lehet, hogy a média, amelyen megjelent a program, Amiga. Lássuk az ehavi versenyzőt.

VÉGRE EGY EMLÍTÉSRE MÉLTÓ PRODUKCIÓ AMIGÁRA!


A bíró sporttárs erélyes: kaszálásért sárga lap jár!


Gól után ilyen örömtáncot lejtenek játékosaink.

✪

A Domark cég legújabb fejlesztése a Total Football névre hallgat, már a címe is sokat ígérő (tényleg?). Nos, az a vád nem érheti a játékot, hogy túl sok sallangot raktak volna bele, a gyenge tartalom feldúsítására. Nem. A játék ugyanis azonnal egy menü elé vezet minket, ahol egy-két választás után akár pillanatok alatt az akció közepén találhatjuk magunkat. Semmi bevezető intró, semmi dinamikus zene - csak a menü alatt szólal meg -, semmi felesleg. A menüpontok közül négy ráadásul csak az összecsapások "milyenségét" választhatjuk ki, azaz hogy az összecsapás barátságos meccs legyen-e, ligamérkőzés, kupamérkőzés, illetve "bajnokság", azaz gondolom valami magasabb szintű nemzetközi összecsapás lehet - bevallom, a fociban nem vagyok toppon, lehet, hogy nagy baromságot mondtam az előbb, bocs. A lényegi változtatásokat természetesen szintén innen állíthatjuk be, az Options pont alatt. Itt szintén csak a legszükségesebbeket állíthatjuk be:

■ **Match lenght:** a félidők hossza, 3-5-10-20-45 perc lehet, de a bíró sporttárs mindegyiket arányos idővel később fújja le, tehát 3 perces félidőknél kb. 20 másodperccel, teljes (45 perces) félidőknél percekkel.


Szabad az út a kapuig.

■ **Weather:** az időjárást állíthatjuk be, melynek főleg a fényviszonyokban lesz szerepe, mert viharban alig látszanak a játékosok a pályán, olyan sötét van. Beállíthatunk egyébként természetesen napos, változékony, borult, esős időt is, illetve hagyhatjuk, hogy a gép válasszon helyettünk.

■ **Fouls:** a szabálytalanságok következményeinek súlyosságát, más szóval a bíró hatáskörét állíthatjuk be. Legszigorúbb esetben a sporttárs fúj és lapokat is oszt, az enyhébbnél csak fúj, de embereinket nem veszítjük el lapok miatt (mert nem kapnak egyet sem), míg a legegyszerűbb megoldást választva minden durvaság büntetlen marad hosszabb távon (a szabadrúgás azért megmarad).

■ **Penalties:** a tizenegyesekkel kapcsolatos beállítás. Lényege, hogy létezzen-e egyáltalán tizenegyesrúgás, és azon belül ilyenkor fusson-e az óra vagy ne. Az utóbbinak nem sok értelmét láttam, mivel tizenegyest még nem láttam a játékban.

■ **Clock mode:** szintén az órával kapcsolatos. Ha felbuktatnak, itteni beállításunktól függ, hogy a bíró stopperét megállítja-e vagy sem. Utóbbi esetben természetesen a bicegés, ápolás a tiszta játékidőből vesz el időt.


Bedobás az örjöngő szurkolótábor mellől.



■ **Joystick:** mivel a játékot csak eme eszközzel lehet irányítani, itt csak azt állíthatjuk be, hogy a botunkon hány gomb van - egy, kettő vagy több. Ilyenkor a lényeg az, hogy ettől függ, hogyan passzolunk illetve lövünk.


Szabadrúgás közben a sorfal tagjai férfiasságukat védik.

✪

A beállítások után válasszuk ki a szimpatikus összecsapást, majd válasszuk ki csapatunkat, és esetleg az ellenfelet. Ehhez a joy-jal álljunk rá a kiválasztott csapatra, majd oldalra húzva állítsuk be a H betűt a saját csapatunknak, illetve C-t az ellenfélnek (barátságos meccsnél). Azonnal a pályán találjuk magunkat, felállt védelemmel, a kezdőkörben. Semmi bevonulás, semmi himnusz, semmi. Az irányítás nem túl bonyolult, emberéinkhez a kellő szinten "ragad a labda", sok extra, nehezen irányítható mozdulatunk sincs, csak a passz meg a lövés. Egyetlen furcsa dolog a kapuskirúgás, ugyanis kapusunk sima tűzgomb hatására csak a legközelebbi játékosunk felé dobja a labdát, ami leggyakrabban annak elvesztéséhez vezet. A távoli kirúgáshoz gyorsan, duplán kell megnyomnunk a gombot, de vigyázzunk, mivel a rúgás erejét nem tudjuk irányítani, így ha bármerre elfordulunk, kapusunk gondolkodás nélkül kirúgja a bőrt a pályáról. Ennek egy értelme az lehet, hogy megtekintsük a a szurkoló tömeget, amelynek megjelenítése a megszokott rajz helyett valódi, animált szurkolókat tartalmaz. Igaz viszont az is, hogy hangjuk jószerivel egy digitalizált tombolás véletlenszerű hosszúságú szakaszainak ismétléséből áll, ami igen hamar unalmassá válhat. Itt jegyzem meg, hogy a játék alatt semmit nem tudunk változtatni, csupán a SPACE segítségével pauzálhatunk, majd az ESC billentyűvel kiléphetünk a meccsből és a bajnokságból is.

✪

A játékot minden Amigásnak ajánlani tudom, annál is inkább, mert mostanában egyre kevesebb játék jelenik meg a gépre. Ha ez nem így lenne, a Total Football akkot is megállná a helyét, egyszerűségével, és mégis élvezhető akciójával. Vigyázat, nagy mennyiségben azonban ez is unalmassá válhat!

total football Kiadja: Domark

AMIGA 1200

87%

RESIDENT EVIL

ELŐZETES

Raccoon Forest - Közép-Amerika. Az utóbbi időkben különös halálesetekről, brutális gyilkosságokról érkeztek hírek a térségből. Egy különleges csoportot küldenek az eset kivizsgálására, ám a Bravo Teammel hamarosan megszakad minden kapcsolat. Ekkor döntenek a STARS csapat (Special Tactics and Rescue Service) bevetése mellett, **útnak indul tehát az Alpha Team.** Megérkezve a helyszínre vészjósló jeleket tapasztalnak: lezuhant helikopter, földön heverő emberi testrészek. **A nyomok egy magányos kastélyba vezetnek...**

Nos, mindez akár egy harmadrangú horrorfilm előzménye is lehetne, ám ezzel szemben ez egy elsőosztályú akció-kalandjáték prológusa, a Resident Evilé. Van szerencsénk tehát bemutatni minden idők legjobb Playstation játékát.

A TEENDŐK

Az akció menete az Alone in the Dark rajongóknak már nem ismeretlen: **rögzített kameraállásokból, pre-renderelt helyszíneken irányíthatjuk hőseinket.** A feladatunk: egyrészt életben maradni, másrészt kideríteni, mi a fene folyik ebben a bizonyos kastélyban. Hőseinkre élő halottak, húsevő zombik, mutáns kutyák, óriáspókok és ezekhez hasonló undorító teremtmények fognak támadni. Az akciófilmekkel ellentétben azonban itt nem lehet össze-vissza lövöldözni, hiszen nincs annál rosszabb, mint amikor egy rothadó képű zombi ránk mosolyog, és torkolattűz helyett csak egy diszkrét kattanás jön elő a Berettánkból. A játék tehát már ebből a szempontból is igényel némi taktikát, ám ezen kívül **nyomoznunk is kell, rejtvényeket kell megoldanunk.** Csak így tudunk majd rájönni mi is történt valójában: annyit elárulhatunk, hogy egy félresikerült kísérletről van szó...



Az Alpha Team tagjaiból két szereplő közül választhatunk, a többiek csupán néha lesznek a segítségünkre, többnyire tanácsokat kaphatunk tőlük. Aki a könnyebb utat akarja választani, annak **Jill**, a női szereplő ajánlott, aki már alapkiszerelésben rendelkezik egy pisztollyal és egy álkulcskészlettel, a mazohistáknak viszont ott van **Chris**. Ő egy Schwarzenegger típusú tipikus keményfickó, mindössze egy késsel felszerelve vág neki a küldetésnek, és ráadásul kevesebb tárgyat is tud felvenni.

A játék egyébként még Jillel sem könnyű, hiszen még a mentések számát is korlátozták.

AZ IGAZI HORROR

A grafika valami elképesztő: a pre-renderelt hátterek szinte már fotó minőségűek, ezeken a 3D-s szereplőink **tökéletes emberi mozgással gyalogolnak, futnak, rajtuk az árnyékok pedig a helyszínek megvilágítása szerint változnak.** A figurák real time-os, texture mapped grafikával készültek, természetesen motion capture technikával, azaz valódi emberi mozgások ledigitalizálásával. A formatervezésük sem akármilyen: Jill például talán az eddigi legszexisebb női szereplő, akivel Playstationön találkozhattunk. Az **animált erőszak** pedig alapos lökést ad a nyomasztó hangulatnak: fröcsög a vér, testrészek szakadnak le, agyak loccsannak szét, stb... A grafika azonban csak az egyik alkotóeleme annak a fantasztikus atmoszférának, amit a Capcomnak sikerült megteremtenie. A horrorisztikus zenék, vagy a még félelmetesebb néma csönd némi sejtelmes zajokkal fűszerezve valóban felborzolja az ember idegeit. Mindenáron ki akarunk kerülni ebből a kísértetkastélyból, ám mégsem tudjuk otthagyni a játékot. A Capcomnak valami olyasmit sikerült alkotnia, ami csak Hitchcock filmművészetéhez fogható. Az egész csak egy játéknak indul, ám lehet, hogy miután kikapcsoljuk a gépet, nem szívesen maradunk egyedül a sötétben.












GRAND prix 2
MEGJELENT!
9999.-Ft
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYV
Akciós ár 8999,-
WING COMMANDER 4
Akciós ár 9999,-
EF2000
TOUCHÉ
MEGRENDELŐSZELVÉNY
Aki az oldal szélén található szelvényt visszaküldi, az az itt látható akciós áron vásárolhatja meg e két szuperprogramot. Valamennyi CD-ROM változatban, magyar nyelvű kézikönyvvel kapható!
HAMAROSAN MEGJELENIK MAGYAR NYELVEN!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

AMNIOS	1999	
BANSHEE-A1200	4999	
BLACK CRYPT	2999	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
CAMPAIGN	2999	
DENNIS AGA	2999	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	2999	
EUROPEAN FOOTB.CH.	2999	
FIFA INT. SOCCER	6999	
FOOTBALL GLORY	2999	
INDY HEAT	1999	
KICK OFF 3 AGA	2999	
LEGACY OF SORASIL	4999	
LION KING AGA	4999	
MENACE	999	
NIGEL MANSEL W.CH.	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT RUN	1499	
OUT TO LUNCH	2999	
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999	
PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999	
RISE OF ROBOTS A500+	4999	
ROAD RASH	2999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SHADOW FIGHTER AGA	2999	
SPACE HULK	2999	
SPERIS LEGACY AGA	4999	
SUBWAR 2050 AGA	4999	2999
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TURRICAN	1999	
WING COMMANDER	2999	

CD32 PROGRAMOK

AKIRA	7999	3999
ALFRED CHICKEN	4999	2999
ALIEN BREED 3D II	HIVJ	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALIEN BREED TOWER A.	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DEEPCORE	2999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
IMPOSSIBLE M.2025	5999	
INTER KARATE +	2999	999
JOHN BARNES FOOTB.	2999	
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LEGACY OF SORASIL	4999	
MICROCOSM	7999	
MYTH	2999	
NIGEL MANS.WORLD CH.	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PREMIERE	3999	
PROJECT X & F17	3999	
SEEK & DESTROY	3999	
SHADOW FIGHTER	5999	
SPERIS LEGACY	4999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	5999	
SUPER METHANE BROTH.	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SUPERFROG	3999	2999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	
WORMS	5999	
ZOOL II	4999	3999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	
3D STOCK CARS 2	699	

C64 KAZETTÁK

ACROJET	699	
ALIEN 3	999	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BLUE BARON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	
CRACKDOWN	699	
DELTA	699	299
DOUBLE DRAGON	699	
DRAGONS OF FLAME	699	
F1 TORNADO	699	
FLIMBO S QUEST	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GEMINI WINGS	699	
GO FOR GOLD	699	299
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	699	
LED STORM	699	
MC DONALD LAND	999	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX IV	699	299
MYTH	699	
NIGHTSHIFT	699	299
NINJA COMMANDO	699	299
NINJA RABBITS	699	
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	699	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SILKWORM	699	
SKATIN USA	699	
SOCCER DOUBLE 2	699	299
SOCCER DOUBBLE 3	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	699	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TITANIC BLINKY	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	699	
WINTER GAMES	699	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	999	
ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	999	
BBURAGO RALLY	999	
BOOM	HIVJ	
BRUCE LEE	999	
BUDOKAN	999	
CAPTAIN FIZZ	999	
CHUCK ROCK	999	
COMMANDO II	999	
CRAZY CARS 3	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	599	
EMPIRE STRIKES BACK	999	
ENIGMA FORCE	999	
F16 COMBAT PILOT	999	
FACE OFF HOCKEY	999	
FERRARI F1 CHALL.	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
FOOTBAL MANAGER 3	999	
FORT APOCALYPSE	999	
FOX FIGHTS BACK	999	
GAZZA 2	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
GUNSHIP	999	
HAMMERFIST	999	
HUDSON HAWK	799	
JAMES POND 2	999	
JAWS	699	
JUDGE DREED	699	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS ESPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
MICKEY MOUSE	999	
NARCO POLICE	999	
NEW ZEALAND STORY	999	
NEWCOMER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	499	
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
POLE POSITION F1	999	
PREDATOR	999	
RAMBO 3	999	
RETURN OF THE JEDI	999	
ROADRUNNER	999	
ROBOCOP	999	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STAR WARS	999	
STEIGAR	499	
STREET FIGHTER 2	999	
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SUPER MARIO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGE M.NINJA TURT.	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO CHARGE	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
USAGI	999	
VENDETTA	999	
WATER POLO	999	
WEST BANK	999	
WHO DARES WINS	999	
WHO DARES WINS 2	999	
ZORRO	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	
JAMES BOND JR	7900	
KENDO RAGE	7900	5900
OPERATION LOGIC BOMB	7900	5900
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	5900
X KALIBER 2097	8900	

SNES PAL CARTRIDGE-OK

90 MINUTES	12900	
ASTERIX OBELIX	11900	
BATMAN AND ROBIN	11900	
BATMAN FOREVER	7900	
BATMAN RETURNS	6900	
BIG SKY TROOPER	11900	
BOOGERMAN	12900	
BRUTAL	9900	
BUBSY	5900	
CRAZY CHASE	9900	
DEEP SPACE 9	13900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	
DONKEY KONG COUNT.2	14900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
F ZERO	6900	
FIFA 96	HIVJ	
FINAL FIGHT	7900	
FIREMEN	7900	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	7900	
INCREDIBLE HULK	10900	
JOE MAC	7900	
JUNGLE BOOK	7900	
KILLER INSTINCT	11900	
KIRBY S GHOST TRAP	6900	
LEGEND	7900	
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	
LOST VIKINGS	9900	
MECHWARRIOR 3050	11900	
MEGA MAN X 2	9900	
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900	
MICRO MACHINES	8900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NBA 96	HIVJ	
NBA ALLSTAR CHALL.	5900	
NBA JAM	6900	
NHL 96	11900	
OLYMPIC SUMMER GAMES	HIVJ	
PACK ATTACK	5900	
PAPERBOY	5900	
PARODIUS	6900	
PILOT WINGS	6900	
PINBALL FANTASIES	6900	
PINOCCHIO	HIVJ	
POP AND TWINBEE	6900	
PREHISTORIK MAN	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
PRINCE OF PERSIA	7900	
REVOLUTION X	12900	
ROBOCOP VS TERM	9900	
SEAQUEST DSV	11900	
SEPARATION ANXIETY	12900	
SMURFS	9900	
SOCCER KID	9900	
STREET FIGHTER II	6900	
SUP.MARIO WORLD 2	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	9900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER MARIO ALLSTAR	9900	
SUPER OFF ROAD	5900	
SUPER PINBALL	5900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
T2 ARCADE GAME	7900	
TETRIS 2	7900	
TETRIS AND MARIO	7900	
TINY TOON BUSTER L.	7900	
TOP GEAR 2	9900	
URBAN STRIKE	9900	
VORTEX	9900	
WARLOCK	5900	
WEAPONLORD	12900	
WOLVERINE	7900	
ZOMBIES ATE MY NEIG.	6900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALIEN 3	5900	
ASTERIX	6900	
ASTERIX & OBELIX	6900	
BOMBERMAN	6900	
BUBSY II	6900	
DUCK TALES 2	6900	
EARTHWORM JIM	7900	
EMPIRE STRIKES BACK	4900	
F1 RACE	4900	
JUNGLE BOOK	6900	
KILLER INSTINCT	7900	
KIRBY DREAM LAND	5900	
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	
KIRBY S PINBALL LAND	5900	
MARIO PICROSS	5900	
MICRO MACHINES 2	6900	
MONSTER MAX	6900	
MORTAL KOMBAT III	6900	
NBA ALL STARS	5900	
NBA LIVE 96	7900	
NHL 95	6900	
NIGEL MANSELL	6900	
OLYMPIC SUMMER GAMES	HIVJ	
PINBALL MANIA	5900	
RACE DAYS	6900	
SPACE INVADERS	4900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
TERMINATOR 2	5900	
TESSERAE	3900	
TETRIS 2	5900	
WATERWORLD	6900	
WORMS	6900	
WWF RAW	5900	

32 X JÁTÉK CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	
DR ROBOTNIK S MEAN M.	7900	5900
NFL FOOTBAL94	5900	
OUTRUNNERS	9900	5900
SOCKET	7900	
SUBTERRANIA	8900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	
ALADDIN	9900	
ALIEN SYNDROME	9900	
ASTERIX POW. OF GODS	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
BATMAN AND ROBIN	12900	
BATMAN FOREVER	9900	
BOOGERMAN	7900	
BUBBLE &SQUEAK	6900	
CASTLEVANIA	7900	
CHAOS ENGINE	6900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
COMIX ZONE	9900	
CRASH DUMMIES	7900	
CUTHTROAT ISLAND	9900	
DEEP SPACE 9	12900	
DRAGON	9900	
DRAGON S REVENGE	7900	
DUNE II	7900	
DYNAMITE HEADY	9900	
ECCO THE DOLPHIN	7900	
ECCO THE DOLPHIN 2	7900	
ETERNAL CHAMPIONS	7900	
EX MUTANTS	6900	
EXO SQUAD	11900	
FIFA 96	12900	
GARFIELD	11900	
HOOK	7900	
INCREDIBLE HULK	6900	
IZZY S QUEST	7900	
JIMY WHITE SNOOKER	9900	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE STRIKE	9900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	
LANDSTALKER	8900	
LIGHT CRUSADER	12900	
LION KING	9900	
MARSUPILAMI	11900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MICKEY MANIA	9900	
MICKEY MOUSE W.OF I.	7900	
MS PACMAN	7900	
NBA LIVE 96	12900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
NIGEL MANSEL W. CH.	9900	
OLYMPIC SUMMER GAMES	HIVJ	
OTTIFANTS	8900	
OUTRUN 2019	6900	
PAPERBOY	7900	
PETE SAMPR.TENNIS 96	11900	
PITFALL	7900	
POWER RANGERS	11900	
REVOLUTION X	9900	
ROCK ROLL RACING	7900	
RUGBY WORLD CUP 95	7900	
SEA QUEST	7900	
SEPARATION ANXIETY	11900	
SHINING FORCE II	9900	
SKELETON KREW	7900	
SONIC & KNUCKLES	9900	
SPARKSTER	9900	
SPIROU	9900	7900
SPOT GOES TO HW.	12900	
STREETS OF RAGE 3	11900	
SUPER SKIDMARKS	11900	
SUPER STREET F. II	11900	
TAZMANIA 2	9900	
THOMAS TANK ENGINE	7900	
TOY STORY	13900	
TOYS	6900	
VECTORMAN	11900	
VIEWPOINT	9900	
VIRTUA RACING	11900	
VR TROOPER	11900	
X MEN 2	11900	
ZERO TOLERANCE	7900	
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	
CHAKAN	4900	
CHESS MASTER	3900	
CRASH DUMMIES	3900	
DR ROBOTNIKS M.M.	5900	
DRACULA	5900	
ECCO THE DOLPHIN 2	4900	
F1	8900	
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	
GEARWORKS	4900	
JUNGLE BOOK	6900	
PRIMAL RAGE	7900	
SONIC COMPILATION	7900	
SONIC DRIFT RACEE	7900	
SONIC SPINBALL	7900	
SPACE HARRIER	5900	
STARGATE	5900	3900
TARZAN	5900	
VR TROOPER	7900	
WIZARD PINBALL	8900	
WWF RAW	5900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ALIEN SYNDROME	3900	
BANK PANIC	2900	
BUBBLE BOBBLE	2900	
CHAMPION HOCKEY	6900	
DICK TRACY	2900	
E SWAT	3900	
FIRE AND FORGET II	2900	
GHOULS GHOSTS	3900	
MERCS	2900	
NEWZEALAND STORY	3900	
PRINCE OF PERSIA	4900	
RASTAN	3900	
SMURFS	5900	
SONIC 2	4900	
SPEEDY GONZALES	5900	
STREETS OF RAGE	3900	
TEDDY BOY	2900	
THE NINJA	2900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ALADDIN	5999	
ALL DOGS GO TO H.	1999	
ANC ART OF WAR IN S.	4999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
BUDOKAN	2999	
CANNON FODDER	2999	
CAR AND DRIVER	2999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DESERT STRIKE	3999	
DREAMWEB	6999	2999
DUKE NUKEM 2	2999	
DUNGEON MASTER II	5999	
EARTH SIEGE	6999	
EPIC	2999	
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	
F29 RETALIATOR	3999	
FATAL RACING	7999	
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	
FLUX	2999	
FREE DC	4499	
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	
GUILTY	5999	3999
GUNSHIP 2000	3999	
HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	3999
INDIANA J.DESKT.ADV.	2999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INFERNO	7999	3999
JAGGED ALIANCE	6999	
JUNGLE BOOK	5999	
JUNGLE STRIKE	3999	
JURASSIC PARK	3999	
LION KING	5999	
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	
LOMBARD RAC RALLY	2999	
LOW BLOW	2999	
M. JORDAN IN FLIGHT	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
METAL MARINES	6999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MONKEY ISLAND	2999	
MONKEY ISLAND 2	2999	
MURDER	1999	
NASCAR TRACK PACK	2999	
NHL HOCKEY	2999	
PATRICIAN	4999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS2-DATA	3999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
POWERMONGER	2999	
PROJECT X	3999	
PYROTECHNICA	5999	3499
RAMPART	2999	
RAPTOR	3999	
REALMS	2999	
RETURN OF PHANTOM	5999	
RINGWORLD	3999	
ROBOCOP 3	3999	
SECRET W.OF LUFTW.	3999	
SENSIBLE GOLF	7999	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SLIPSTREAM 5000	4999	
SPECTRE VR	8999	5999
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	6999	5999
STARLORD	5999	3999
STREET FIGHTER 2	2999	
SUMMER CHALLENGE	2999	
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	
SYSTEM SHOCK	6999	
TASK FORCE	3999	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	2999	
THE CYCLES	2999	
THEIR FINEST MISSION	1999	
TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999	
ULTIMA 7	3999	
ULTIMA VI	2999	
UNIVERSE	3999	
VIKINGS	3999	
WACKY WHEELS	3999	
WING COMM.S. MISS.	2999	
WINTER CHALLENGE	2999	
WWF 2 EUROPEAN R.	2999	
X WING	3999	
ZEPPELIN	6999	3999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

11TH HOUR	9999	
1942 PAC AIR WAR G	6999	4999
ABC W.WORLD OF A.	10999	
ABUSE	9999	
ACES OF THE DEEP	8999	
ADV. CIVILIZATION	9999	
AFTERLIFE	HIVJ	
AH 64D LONGBOW	11999	
ALIEN ODYSSEY	6999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
ARCHIBALD	5999	
ASCENDANCY	9999	
ASSAULT RIGS	9999	
ATTACK STACK COLL.	7999	
BAD MOJO	10999	
BATMAN FOREVER	9999	
BENEATH A STEEL SKY	4999	3999
BIOFORGE	3999	
BLACK KNIGHT	5999	
BLAKE STONE	2999	
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	6999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAPITALISM	9999	
CASINO DELUXE	6999	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	3999
CHAOS CONTROL	7999	5999
CHESS MASTER 4000	5999	
CHRONICLES OF THE S.	9999	
CHRONOMASTER	9999	
CIVILIZATION 2	10999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMANDER BLOOD	6999	
CONGO	9999	
CONQ. OF NEW WORLD	10999	
CONQUERROR AD 1086	9999	
COVERT OPERATIONS	4999	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CYBER MAGE	9999	
CYBERIA	9999	
CYBERIA 2	11999	
D	9999	
D1000	3999	
DARKER	9999	6999
DAWN PATROL	2999	
DAY OF TENTACLE	3999	
DESCENT 2	9999	
DESERT STRIKE	2999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DREAMWEB	6999	3999
DUKE NUKEM 2	2999	
DUKE NUKEM 3D	9999	
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON MASTER II	9999	6999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	8999	
EARTH SIEGE 2	9999	
EARTHWORM JIM	7999	
ECSTATICA	8999	5999
ECHO THE DOLPHIN	7999	
EF2000	11999	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	7999	
EXTREME GAMES	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	
EYE OF BEHOLDER 3	2999	
FADE TO BLACK	9999	
FAST ATTACK	9999	
FIFA 96	9999	
FIFA INT SOCCER	HIVJ	
FIREFIGHT	9999	
FLASHBACK	2999	
FLIGHT OF A. QUEEN	4999	
FORMULA 1 GP 2	9999	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		
FREDDY PHARKAS	4999	
GABRIEL KNIGHTS 2	6999	
GENDER WARS	9999	
GOBLINS 1-2	2999	
GRAND PRIX MANAGER	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREMLIN CD 3 COMP.	2999	
GREMLIN CD 4 COMP.	2999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP 2000+SCEN.	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HELLFIRE ZONE	3999	
HERETIC SHADOW O. S.	9999	
HERO QUEST	1999	
HI OCTANE	11999	6999
HOOK+LEGEND OF KYR.	4999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	6999	3999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
IRON ASSAULT	7999	4999
JAYNE S ATF	11999	
JOHHNY BAZOKATONE	7999	
JUNGLE BOOK	8999	
JUNGLE STRIKE	2999	
JURASSIC PARK	2999	
KICK OFF 96	HIVJ	
KID S KIT 4-7	9999	
KID S KIT 8-12	9999	
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS TABLE	6999	2999
KYRANDIA 3	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	3999	
LAST DINASTY	9999	6999
LAURA BOW 2	4999	2999
LION	8999	
LITTIL DIVIL	2999	
LITTLE BIG ADVENTURE	3999	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LORDS OF MIDNIGHT	5999	
LOST EDEN	7999	3999
LOST IN TIME	4999	2999
LOTUS 3	1999	
LOTUS 3	4999	
LUCAS ARTS ARCHIVES	9999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET DATA	4999	
MANIAC SPORTS	5999	3999
MANIC KARTS	5999	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLL.	9999	
MICROCOSM	9999	3999
MISSION CRITICAL	9999	
MONKEY ISLAND	2999	
MORTAL COIL	9999	
MORTAL KOMBAT 3	9999	
MUPPETS INSIDE	7999	
NASCAR	3999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NBA LIVE 96	11999	
NEED FOR SPEED	HIVJ	
NHL 95	HIVJ	
NHL 96	9999	
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	
NOCTROPOLIS	8999	5999
NOMAD	6999	2999
NORMALITY	9999	
NOVASTORM	8999	
OFFENSIVE	7999	
OLYMPIC GAMES 96	HIVJ	
OLYMPIC SOCCER 96	HIVJ	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
OVERLORD	HIVJ	
PATRICIAN	4999	
PBA BOWLING	7999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	7999	
POWER HOUSE	4999	
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	
PRISONER OF ICE	7999	
PRO PINBALL - THE WEB	7999	
PSYCHIC DETECTIVE	10999	
PUTT PUTT MOON	5999	
PUTT PUTT PARADE	5999	
PYROTECHNICA	6999	4999
RAPTOR	2999	
REBEL ASSAULT	3999	
REBEL ASSAULT 2	11999	
RETRIBUTION	5999	3999
RETURN FIRE	9999	
RIDDLE OF MASTER LU	9999	
RISE OF TRIAD	6999	
SAM & MAX	2999	
SCREAMER	7999	
SEA LEGENDS	HIVJ	
SENSIBLE GOLF	9999	3999
SENSIBLE W.OF SOCCER	7999	
SETTLERS 2	9999	
SHADOW CASTER	7999	
SHELLSHOCK	9999	
SHIVERS	9999	
SHOCK WAVE ASSAULT	HIVJ	
SILENT THUNDER	9999	
SILVERLOAD	9999	6999
SIM CITY	3999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SOCCER STARS 96	9999	
SPACE BUCKS	9999	
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE HULK VOTBA	11999	
SPACE QUEST 6	9999	6999
SPECTRE VR	9999	6999
SPEED HASTE	9999	
SPELLCASTING PARTY P.	6999	
SPUD	9999	
STAR CRUSADER	7999	5999
STAR TREK		
JUDGEMENT RITES	2999	
STARLORD	6999	3999
STEEL PANTHERS	9999	
STORM	HIVJ	
STREET FIGHTER 2	2999	
STRIKE COMMANDER	3999	
SU 27 FLANKER	9999	
SUBWAR 2050 +SCEN	7999	3999
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	9999	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	4999	
SUPERSKI PRO	5999	3999
SYNDICATE PLUS	HIVJ	
SYSTEM SHOCK	2999	
SYSTEM SHOCK	7999	
TEK WAR	9999	
TEMPATION COLL.	8999	
-7TH GUEST, HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING, LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	2999	
TERMINAL VELOCITY	8999	
TERRA NOVA	9999	
TFX	2999	
THE DIG	9999	
THEME PARK	3999	
THEXDER	9999	
THIS MEANS WAR	9999	
THUNDER HAWK 2	9999	
TILT	7999	
TIME GATE	6999	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		
TOP GUN	9999	
TORINS PASSAGE	9999	
TORNADO+FALCON 3.0	5999	
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999	
TOYOTA CELICA	1999	
TRACK ATTACK	7999	3999
TRANSPORT TYCOON	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA UNDERW. 1-2	2999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMATE SOCCER ENC.	9999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	3999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL KARTS	7999	
VIRTUAL SNOOKER	9999	
VODOO LONGUE	7999	5999
WACKY WHEELS	2999	
WARCRAFT II	10999	
WARCRAFT II ADD ON	4999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WEREVOLF VS COM.	7999	
WETLANDS	6999	
WHITE LINE COMPIL.	8999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER III	6999	
WING COMMANDER IV	9999	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		
WINGS OF GLORY	8999	5999
WIPEOUT	9999	
WITCHAVEN	9999	
WORLD RALLY FEVER	6999	
WORMS	7999	
WORMS REINFORC.	HIVJ	
WRATH OF GODS	6999	
WWF WRESTL. ARCADE	5999	
XANTH	7999	
ZEPPELIN	6999	3999
ZONE RAIDERS	8999	3999
ZOOL	1999	
ZOOL 2	2999	